
HOBBY
Hi tech
Juegos Prohibidos. Las consolas también saben de sexo.
Año I
Número 1
Marzo 1995
475 Pesetas
• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ARCADES • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •
Regalamos 10 Neo Geo CD y 10 juegos
SONY
PlayStation
SEGA SATURN
Comparativa: PlayStation vs. Saturn
Sony y Sega, listos para la invasión
8 426239 010047
00001
HOBBY PRESS

Editorial

Llega lo nunca visto

Algunos ya nos conoceréis. Nos habréis visto en los dos últimos números de Hobby Consolas, como un suplemento con cierta personalidad que prometía cumplir sus promesas. Ese fue el bautismo. Y para ello recogimos el testigo que nos brindó lo que fue una brillante sección de la primera revista de videojuegos del país. Ahora intentamos la confirmación.

Y por confirmación entendemos poner en marcha un proyecto de ilusión y muchas ganas en el que un grupo de locos nos hemos embarcado. A Hobby Press le ha encantado la idea y no tardamos ni dos meses en ponerla en práctica. De récord, como es norma de la casa.

Hitech nace con la vista puesta en el futuro. En lo nunca visto, como reza una de nuestras frases favoritas. Encontraréis en las páginas que siguen un montón de historias nuevas, de juegos que quién sabe cuándo llegarán a España, de reportajes originales, de entrevistas y de opiniones. Nos hemos hecho la promesa de tratar todo eso con rigor, con objetividad y con elegancia. Queremos presentar, comentar y valorar lo que ocurre a nuestro alrededor. Daros a conocer el mundo del videojuego de la misma forma que lo asimilan en Japón o Estados Unidos. La filosofía, ya veis, es sencilla. Estar siempre en primera línea, en vanguardia, que nada nos pille desprevenidos (ni a vosotros) y que el tiempo no represente un problema.

Y nada más. Simplemente que una vez que sabéis de qué vamos, aceptéis el reto de los nuevos tiempos y empecéis a saborear con nosotros todas esas delicias tecnológicas que dentro de muy poco estarán al alcance de cualquiera. Para cuando eso ocurra, acordaos de quienes fueron los primeros. Un saludo, mil gracias y a leer.

Sun

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Director Adjunto: Juan Carlos García **Coordinación de Redacción:** Manuel del Campo
Colaboradores: Oscar del Moral, Sonia Herranz, José Antonio Gallego, J.C. Romero (internacional), Javier Santos (autoedición).
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado **Ilustración de portada:** Interacción Multimedia
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos, 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99
Transporte: Boyaca Telf.: 747 88 00 **Imprime:** PENTACROM, S.L., c/ Miguel Yuste, 33 28037 Madrid Tel.: 304 70 70 Fax: 304 25 70
Depósito Legal: M-6554-1995

Número 1 Marzo 1995

nario



Entrevista

88 Dave Perry

Uno de los hombres que más ha hecho por revitalizar esta industria se acerca a las páginas de Hitech. "Diddy", como le llaman sus amigos, opina sobre las consolas de nueva generación y apuesta por un software fresco, innovador y original. Una prueba de su dinamismo.

Reportaje

32 Electronic Arts

Una de las grandes se confiesa. Así fue su pasado, así es su presente y así propone el futuro. ¿Cómo llegaron a ser grandes, qué piensan de las nuevas máquinas? Algo así y mucho más en 4 páginas de actualidad pura.



Imágenes

4 Imágenes

Objetivo: impresionar al personal. Materias primas: jugosas escenas de Ridge Racer (PlayStation), Virtua Fighter (SegaSaturn) y una foto "in house" que sirve como "menú" introductorio a la batalla de la consolas.

Reportaje

44 X-Men





Lo nuevo de Capcom, tras Darkstalkers, es una recreativa impresionante marcada por los grandes golpes y la personalidad de sus protagonistas: los componentes de la Patrulla X. Capcom retoma la idea SF II pero triplica el potencial técnico. Una pasada.

Reportaje

26 Neo Geo CD



El buque insignia de SNK huele a futuro pero deja las cosas claras para el presente. Ahí tenéis los juegos que han salido y también los que están a punto de llegar.

En Vanguardia

52 Los juegos del futuro

Un sabroso cóctel de 3DO, Jaguar, Sony PlayStation, SegaSaturn, 32 X...



Gente Hi Tech

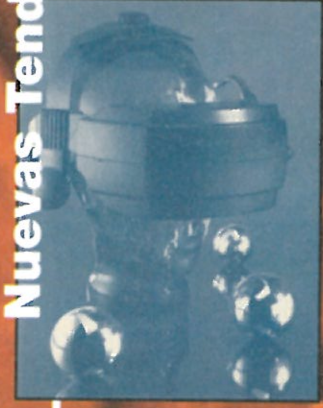
98 El Crítico

El Crítico coordina una sección bañada en nombres propios y plena de imágenes curiosas. Además, el chaval analiza lo que está de moda y propone un tema en el que descargar sus iras. Cuando el diablo no tiene que hacer...

Nuevas Tendencias

92 Más allá de lo conocido

La propuesta es acercarse al futuro y el futuro se sirve en vaso tecnológico, largo, aderezado con explicaciones asequibles. Y se toma en el presente para que la sensación de tele-transporte sea lo más eficaz posible.



Primera Línea

10 Noticias

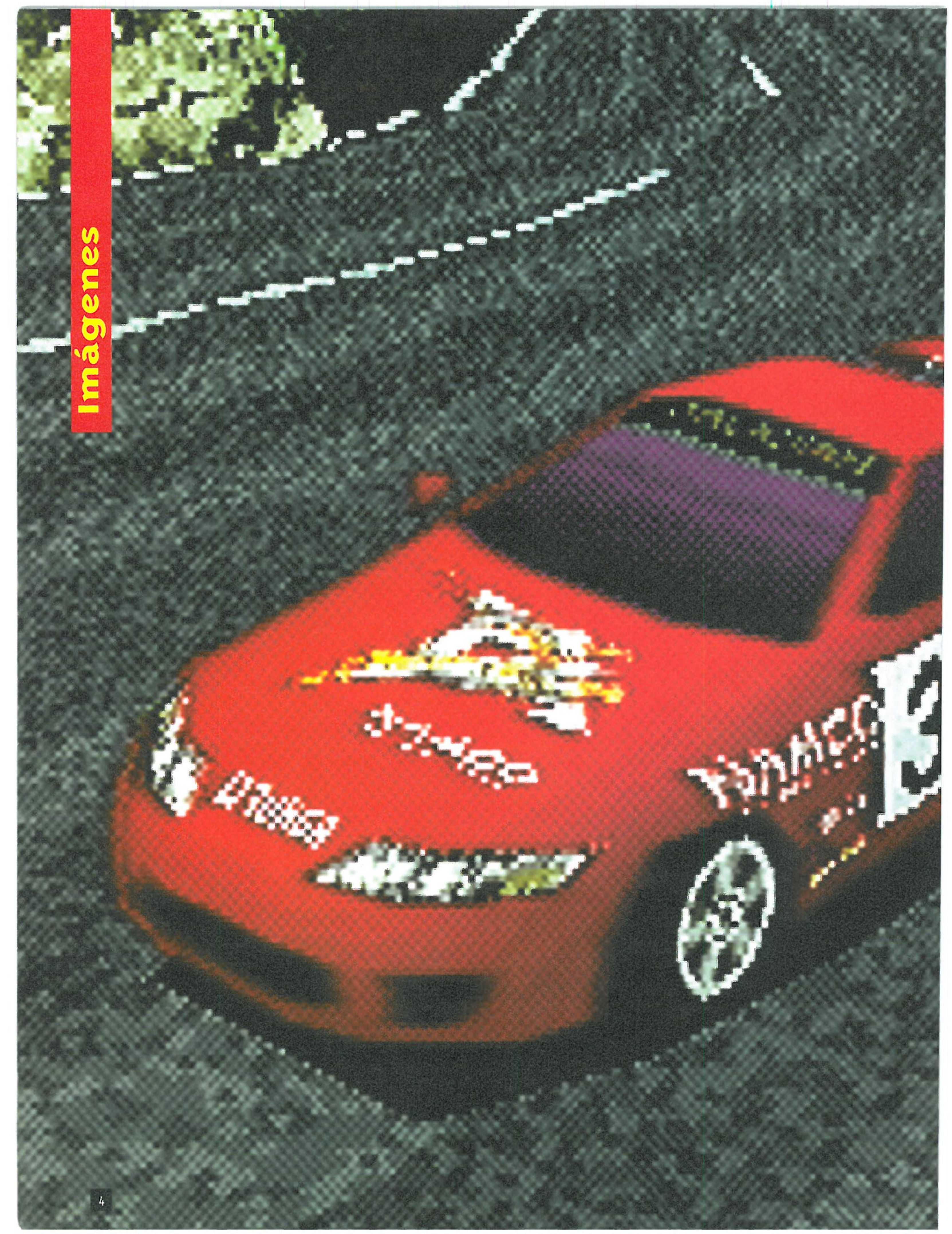
Siempre interesantes y en permanente actualidad. Lee y sabrás qué pasa con Killer Instinct, qué hay de nuevo en Atari, el próximo juego de CDi...



Concurso

30 Sortemos 10 NeoGeo CD + 10 juegos

El no va más de la tecnología arcade puede estar en tu casa a poco que te apliques y contestes las preguntillas que nuestros expertos te plantean.



Ridge Racer

La exquisitez de la recreativa y la solidez de PlayStation

Es la puerta hacia el éxito de la nueva consola de Sony: el primer juego que PlayStation mostró al mundo consiguió que todos cayéramos rendidos a sus pies.

Pero Ridge Racer todavía tiene muchos kilómetros por recorrer. Apenas ha iniciado su larga, larguísima carrera que ha de llevarle a acaparar éxitos y fans por los cinco continentes. Estamos deseando que PlayStation llegue a España. Y con él, esta maravilla de Namco. Entonces, sólo entonces comprenderéis de lo que realmente estamos hablando.

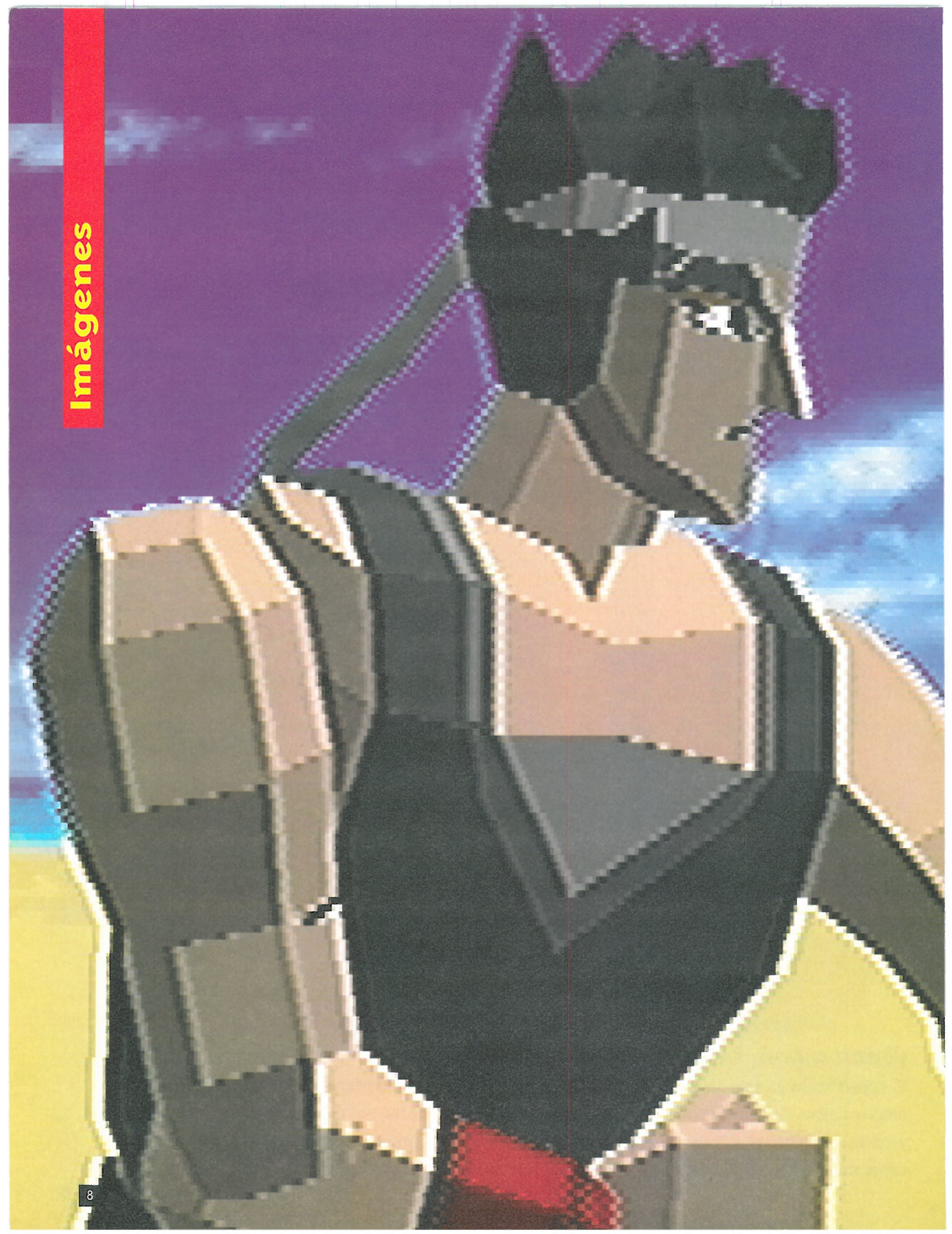


La diversión **está servida**



¡Buen menú, buen menú, buen menú señor!

El espectáculo ya está en la mesa. Frente a frente, también frente por frente, las dos consolas emblemáticas de la nueva generación se aprestan a ser devoradas por un consumidor siempre exquisito y voraz. Los nipones ya han saciado su apetito de sobra. En España tenemos hambre, aún, y sólo esperamos la llegada de estos dos monstruos para que el menú se deje comer de una vez por todas.



El juego que guarda el germen de una nueva generación de luchadores

Venía incluido en el pack SegaSaturn que tan estupendamente se vendió en Japón. Pero por aquello de que la consola sólo traía un mando, VF "obligó" a los compradores a adquirir un segundo control pad, con lo que el periférico también se agotó. Virtua Fighter es el primero, el más valiente, jugable y poligonal compacto de una nueva estirpe de luchadores que propone olvidar las tendencias SF II para gozar de multitud de delicias visuales. Hay quien ya anda criticándolo. Para nosotros es todo un dios al que nadie conoce aún a la perfección.

Virtua Fighter

Sony reunió en Londres a los mejores equipos de programación

Se buscan buenos programas

Los días 19 y 20 de enero, Sony Computer Entertainment invitó a la prensa europea a unas Jornadas Técnicas sobre su nueva consola, PlayStation. Hitech asistió al evento y tuvo la oportunidad de comprobar en vivo la expectación que esta nueva consola está despertando en todo el sector.



Sony quiso arropar la presentación en sociedad de su consola en Europa con lo mejorcito del mundo de los videojuegos. Las principales compañías de programación estaban allí y todas querían hablar de PlayStation y de lo que serían capaces de hacer por ella.

Psygnosis exponía las ventajas de su kit para desarrollar software, el PSY-Q; **RenderWare** presumía de su famosa creación de "Alien Trilogy» para Acclaim, mientras ofrecía ejemplos de su funcionamiento con una estación de trabajo dispuesta para tal fin; **Microsoft** ponía en conocimiento de la comunidad programadora la existencia de **SoftImage**, una herramienta de desarrollo en 3D con la que esta poderosa compañía quiere introducirse en la programación para las nuevas plataformas de videojuegos... Todo el mundo parecía estar deseoso de subirse al carro de Playstation.

El hardware: una buena base

Tras una hora de conjeturas e interrogantes, por fin se dió el banderazo de salida para una charla que nos tendría entretenidos, y sorprendidos, durante algo más de 3 horas y media.

Primeramente, apareció en escena **Phillip Harrison**, quien nos habló de las esperanzas que Sony tiene puestas en su máquina y su deseo de que la nueva consola sea un éxito.

Tras una espectácular demostración de las variadas prestaciones de la máquina, -entre las que tuvimos ocasión de quedar boquiabiertos con la fascinante experiencia de ver moverse un Tiranousario en pantalla-, se dió paso a **Ian Hetherington**, Director gerente de Sony Electronic Publishing Europe.

Mr. Hetherington ofreció el mejor resumen de las intenciones de su compañía: *"Sony tiene la tecnología necesaria para liderar el sector, así como el marketing adecuado para llevar el mensaje hasta el consumidor y hacer de PlayStation un éxito total".*

Las personalidades importantes de Sony se fueron sucediendo una a una...

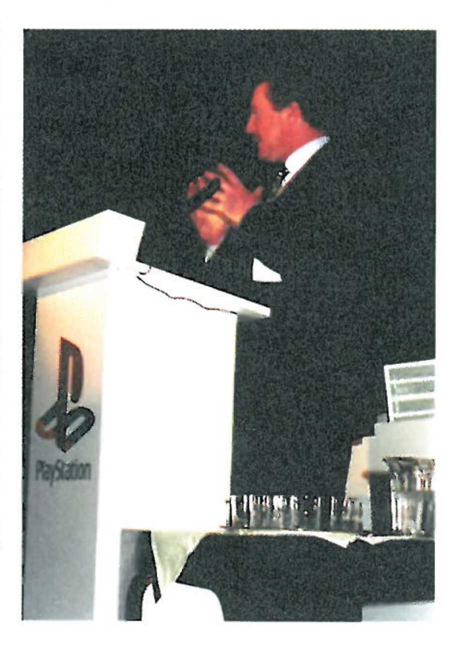
El software: de nuevo la clave del éxito

El departamento de marketing de Sony está mentalizado de que el potencial de la máquina asegura el éxito, por lo que actualmente sus esfuerzos se dirigen hacia el software.

Ahí, el departamento de desarrollo tiene mucho que decir: debe seguir, punto por punto, la programación de cada uno de los títulos para cerciorarse de que todos ellos cumplen con los mínimos de calidad exigidos. Este es el mejor arma para la entrada de la multinacional del sector de la electrónica de consumo en el mundo de los videojuegos.

Si se cumplen las expectativas que su máquina y todo el soporte que una marca asentada y prestigiosa como Sony ofrece, puede que estemos ante el nuevo estándar de videojuegos. La respuesta está en la presentación oficial de PS para el mercado europeo, que tendrá lugar a lo largo del **ECTS (26 a 28 de Marzo)**. Por supuesto, Hitech también estará allí.





Con las gigantescas pantallas "Jumbo" como telón de fondo, Sony ofreció una multitudinaria conferencia de prensa, atendida por la flor y la nata mundial del sector del entretenimiento. A la derecha, Ian Hetherington.

Entrevista con Philip Harrison

Hitech: Las especificaciones técnicas de la máquina han sido publicadas en toda la prensa mundial, por lo que ha quedado muy clara la capacidad de proceso del hardware. Pero en ninguna parte se dice nada sobre las posibilidades del CD, es decir Video CD o CD+G. ¿Nos puedes explicar algo al respecto?

Phil Harrison: *Tal y como está creada PlayStation, no soporta el estándar White Book para Video CD. Pero la máquina contiene capacidad para video FMV Full Screen, basado en Motion JPEG, que actualmente da mayor calidad de imagen pero con menor cantidad de vídeo en CD. Del acuerdo entre Sony y Phillips saldrá un nuevo estándar de vídeo. Una nueva unidad de CD que usa un tipo de láser diferente. Sin embargo, PlayStation no contiene ese tipo de especificación.*

Hitech: Entonces, ¿no hay posibilidad de que reproduzca Video CDs?

P.H.: *No es una cuestión técnica, sino de marketing. Llevar la tecnología a PlayStation es muy fácil y barato. La razón es que queremos crear el mejor sistema de videojuegos, y no diluir el mensaje con cualquier cosa que no esté directamente relacionada con los videojuegos. Los productos de video CD White Book son películas, vídeos musicales y títulos de referencia multimedia. Esta gama de productos no entra dentro de nuestra estrategia, al menos de momento.*

Nuestra estrategia es tener éxito vendiendo PlayStation como una consola de videojuegos y lograr una base instalada de varios millones de unidades. Después, ya habrá tiempo para repensar en ampliar la estrategia. Como se ha visto hoy, el sistema es muy versátil; puede hacer muchas cosas más además de videojuegos. Lo vemos como una cuestión de software; si alguien tiene una PlayStation y desea Multimedia, nosotros ofreceremos nuevos tipos de software que exploten su capacidad Multimedia.

Hitech: El precio de la consola en Japón ronda los 400 dólares, ¿no es un precio algo alto para una consola?

P.H.: *Aún no ha habido ningún anuncio por parte de Sony en lo que se refiere al precio. Una vez se conozca el precio para la consola en Europa, entonces se podrá decir si es alto o bajo, o correcto.*



Philip Harrison, Director de Desarrollo de Producto de Sony, tuvo la amabilidad de prestarse a responder a las preguntas de Hitech. La conversación como podréis leer, no tiene desperdicio.

Hitech: ¿Por qué no hay aún una fecha definitiva de lanzamiento ante tanto nuevo sistema y tanta competencia?

P.H.: *Supongo que os daréis cuenta de que la gran mayoría de esos sistemas no llegarán a Europa por una simple cuestión de marketing, aparte de que no todos triunfarán. El apoyo que tenemos de nuestros licenciatarios de software quiere decir que PS será un éxito. Es una cuestión de software, depende de lo buenos que sean los juegos y la cantidad de soporte que tengamos.*

Hitech: ¿Qué piensan las compañías de software al respecto?

P.H.: *Actualmente, tenemos más de 300 compañías desarrollando software. Gente como Electronic Arts, Namco, Acclaim, Capcom o Konami. De hecho, Konami, Namco y Capcom van a utilizar el chipset (conjunto de chips de la máquina que identifican su circuitería) en sus máquinas recreativas. Por tanto el concepto "Arcade Perfect" es realidad, la gente podrá jugar con el chipset PSX en las recreativas, comprar el CD y disfrutar en su casa con exactamente el mismo juego.*

Hitech: Estaes la misma promesa que está haciendo Sega con su «Virtua Fighters» o «Daytona USA».

P.H.: *Sí, pero VF en Saturn no es igual. Y el consumidor se da cuenta rápidamente de ello. Creo que eso será un problema para Sega.*

La cuestión es que cualquiera que sea el precio del hardware, el verdadero valor está en el software, y si el software ofrece entretenimiento de alta potencia a un precio bajo, entonces estamos ante una buena relación calidad-precio. El consumidor no mira únicamente el coste del hardware, sino también la calidad del software. Además, cuando traigamos PS a Europa, tendremos una amplia y abundante gama de software. Hoy habéis podido ver dos buenas muestras: «Ridge Racer» y «Toh Shin Den».

Hitech: Efectivamente, ambos juegos son sorprendentes, ¿pero cómo se explica que exista «Parodius», no es un salto atrás?

P.H.: *Parodius es un caso especial, el juego es toda una institución en Japón y por tanto Konami se ve en la obligación de crear la versión correspondiente para cada nuevo sistema que salga. Y lo cierto es que la versión de PS es idéntica a la arcade.*

Hitech: Hablando del futuro, ya tenéis lista la nueva generación de PS, incluso hasta PlayStation III para el 2003. ¿Qué va a pasar con los consumidores que adquieran la máquina ahora y más tarde vean una segunda versión más potente?

P.H.: Serán todas compatibles. Cuando hablamos de nuevas versiones de PS, no estamos hablando de que todas necesariamente estén basadas en CD; quizá hablemos de otras formas de tecnología. No pensamos en sustituir la máquina, sino en alargar su vida en el futuro. Sony no puede olvidar a sus consumidores.

Está claro que vamos a introducir nuevos productos para ser competitivos, pero no lo haremos a costa de dañar nuestra parcela de mercado existente. Nos basaremos en la compatibilidad y en el nombre de nuestra compañía para alargar la vida de la máquina. En Japón se dice que sería imposible crear una marca como Sony de nuevo. Pero perder una marca es muy fácil. Sony es líder allá dónde sus productos estén y en el sector del entretenimiento, PS-X es la apuesta.

PRIMERA LÍNEA

La unidad de CD está ya disponible al precio de 149$

Atari inventa números y propone nuevas ideas para su Jaguar



Según **Peter Walker**, jefe de prensa de Atari, **la consola de 64 bits ,Jaguar, podría estar a la venta en España, de forma oficial, a finales de este año.** Walker afirmó asimismo que varios distribuidores y tiendas especializadas españolas se habían puesto en contacto con Atari para interesarse por la llegada de este soporte. Estas sorprendentes declaraciones forman parte de una entrevista que Hitech mantuvo con Mr. Walker hace tan sólo un mes. En esa charla también averiguamos que **Atari había vendido más de 250.000 Jaguars en todo el mundo** y que se habían firmado contratos de distribución con 23 Toys "R" US además de otros comercios especializados japoneses.

En otro orden de cosas, Atari presentó en el último CES de Las Vegas **una nueva plataforma Jaguar que reunía consola + unidad de CD en un sólo standard.** El nuevo Jaguar "all-in-one" podría estar a la venta a finales del 95 a un precio que rondaría los 350 $.

Electronic Arts versiona Syndicate

Domark se estrena en 3DO



Flying Nightmares



Flying Nightmares

La primera incursión de Domark en el formato 3DO se llama **Flying Nightmares** y se presenta como una versión mejorada del popular Harrier Jump Jet, que la casa británica editó hace un tiempo para PC.

Flying Nightmares **es un impresionante simulador de vuelo** que nos colocará a los mandos, mejor en la cabina, de un Harrier de despegue vertical y repletito de misiles y armamento. Una copia fiel, como quien dice, del "pájaro" real.

El juego incluirá **gráficos 3D de rápido movimiento, secuencias de vídeo (FMV) en combate y hasta 3 pilotos simultáneos.** La banda sonora ha sido compuesta por **Mike Ash y es interpretada por Mike Edwards, el cantante de Jesus Jones.** Flying Nightmares estará en abril a la venta en toda Europa.

Otro título que aparecerá durante el mes de abril es **Syndicate en fomato 3DO.** La conversión Bullfrog/EA de este clásico de la estrategia propondrá 50 misiones por cumplir en un futuro cyberpunk bastante degradante para la humanidad. Lideraremos a un grupo de agentes cyborg con misión aniquilar a los líderes y secuaces de un sindicato criminal que se está ganando los favores de la población. Parece que un chip tiene la culpa de todo.

Syndicate se moverá sobre una perspectiva isométrica 3D bastante bien conseguida. Muy en la línea Populous o Power Monger.



Syndicate



Syndicate

Sega Europa ha confirmado finalmente su lanzamiento

Virtua Fighter, también en 32X

El juego de lucha más importante de las últimas fechas tendrá su correspondiente versión en MD 32X. **Barry Jafatro**, director de marketing de Sega Europa, confirmó este lanzamiento el pasado 21 de Enero en una conferencia de prensa en Londres.

Tras una sucesión de continuos rumores y desmentidos -las últimas noticias desechaban definitivamente esta posibilidad- Sega ha decidido finalmente realizar esta conversión, y de este modo **potenciar las ventas de su nuevo sistema.**

Según Mr. Jafrato, *"Hasta ahora no hemos podido anunciar la conversión de Virtua Fighter para 32X porque creíamos que era imposible. Técnicamente no parecía viable, sin embargo nuestros colegas de Japon nos han vuelto a sorprender haciendo posible lo imposible. Esta capacidad de sorprender es la que nos mantiene como la primera compañía de juegos en Europa".*

El equipo de desarrollo **AM 2,** responsable de los últimos éxitos arcade de la compañía, será el responsable de la conversión, aunque **parece muy difícil que el juego alcance la misma calidad que en su versión para Saturn.**

El lanzamiento de Virtua Fighter para 32X está previsto para **Otoño,** coincidiendo con la llegada de Neptuno, que combina 32X y Mega Drive.

Espectaculares lanzamientos para el 95
SCI enseña sus cartas





La veterana compañía SCI (Sales Curve Interactive) no quiere desengancharse del trepidante ritmo que están imponiendo sus competidores, y acaba de anunciar el lanzamiento de espectaculares títulos para este mismo año, títulos que abarcarán formatos como **PC CD-ROM, Macintosh, PlayStation, SegaSaturn y 3DO.**

El primer juego en llegar será **Cyberwar**, una aventura de ciencia ficción, cuya versión de PC acaba de ponerse a la venta. Además de los formatos antes mencionados, Cyberwar también tendrá una conversión para Mega CD. Después le seguirán otros títulos como **Kingdom O'Magic, Hard Corps, Gender Wars y, sobre todo, the Lawnmover Man 2**, la segunda parte de uno de los más exitosos programas del 94 que, según todos los indicios, aparecerá a principios del 96.

El resto de juegos está previsto para este mismo año 1995.

Tras una extraña maniobra
Arcadia distribuirá a Acclaim en España

En las últimas horas hemos conocido un importante cambio de distribuidor por parte de una de las compañías "que más se mueve" en este mercado. **Acclaim ha decidido prescindir de los servicios de Drosoft para otorgar su línea de software a Arcadia.**

La compañía inglesa ya había tenido oportunidad de trabajar con Arcadia hace un tiempo, precisamente cuando Mortal Kombat estaba a punto de llegar a España. Por razones aún desconocidas, Acclaim fichó en ese momento por Buena Vista HV y hasta se especuló con que los ingleses se instalaran en España a través de la filial de Disney. EL sueño duró poco y precisamente cuando iba a aterrizar la segunda entrega de MK, Acclaim dejó la distribución en manos de Drosoft compañía que, recordemos, hace poco que fue comprada por el grupo Electronic Arts. Los líos y cambios han terminado con la adquisición por parte de Arcadia de títulos tan apetitosos como **MK de 32X, True Lies, NBA Jam T.E.** o el mismo **Warlock.**

BREVES

• Para empezar, una curiosidad. American Laser Games, la compañía responsable de Mad Dog Mcree y Crime Patrol, ha creado una nueva división llamada Games for Her, que pretende realizar software sólo para chicas. El primer juego se llamará Madison High y se esperan nuevos títulos para el 96.

• Sony y Phillips están decididos a comercializar un nuevo modelo de compact disc con capacidad para almacenar un mayor número de datos. Este HD CD (alta definición de CD) está basado en una banda de laser más ancha que permite un mayor almacenamiento de datos, y al mismo tiempo ofrece una mayor calidad que los CD convencionales. Un paso más hacia la perfección digital.

•NEC quiere recuperar el tiempo perdido y ya se ha hecho con la tecnología PowerVR, propiedad la compañía VideoLogic, para la realización de su software durante los próximos meses. Power VR es un innovador programa que permite crear imágenes con colores ilimitados, texturas de todo tipo y los más impresionantes efectos visuales conseguidos hasta el momento.

Bandai nos revela las características técnicas de su máquina
El proyecto Pippin ya es una realidad

Como ya anunciamos hace dos meses, **Apple Computer**, compañía líder en el sector informático, **está desarrollando un nuevo sistema de entretenimiento basado en el sistema operativo de sus ordenadores Macintosh** y en el microprocesador Power PC 603. Apple pretende licenciar su sistema de manera abierta, y ya hay dos compañías comprometidas con este proyecto, **Fujitsu** y **Bandai.** Esta última ya tiene nombre para su consola, **Power Player**, y además nos ha revelado sus características técnicas más importantes:

Microprocesador de sistema RISC Power PC 603 a 66 Mhz. Arquitectura de 64 bit. Unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad. Memoria de sistema/video de 6MB de nuevo diseño. ROM de 4MB. Monitor compatible para video compuesto, sistema NTSC y PAL, y VGA (640 x 480). Calidad digital de sonido 16 bit. Controlador de 4 jugadores, teclado y ratón. Posibilidad de expansión para todo tipo de periféricos.

El lanzamiento de este Power Player está previsto para **finales del 95**, aunque el precio es todavía desconocido. Uno de los primeros juegos para este nuevo sistema será **Rebel Assault.**



CON LA MOCHILA A CUESTAS

¿Quién teme al lobo feroz, feroz, feroz?

Un par de meses no es tiempo suficiente para que las cuentas salgan. Puede haber peleas, acusaciones, salidas de tono y otras filípicas, pero quede claro que no siempre las estadísticas mandan y que en casos como éste las encuestas carecen casi siempre de rigor.

SegaSaturn y Sony PlayStation andan a la gresca para ver quién ha vendido más en Japón. Los números deberían ser esclarecedores, pero cuando llegan de tan lejos la cosa queda aguada. Se anega tanta cifra y más cuando hay presuntos vencedores. El origen de la polémica está en el miedo más que en la prudencia. Los dos grandes creen que aquel que agote stock en "niponia" va a hacer lo propio en USA y luego en Europa, y se las pelan para confirmar ventas de miles de unidades en tiempo record.

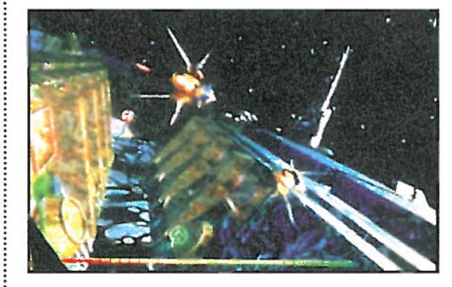
À mi juicio se equivocan. Las tendencias suelen seguir el camino marcado por este imperio de consumistas amarillos, pero cuando la oferta se resquebraja y hay máquinas que ni siquiera han visto la luz, el camino se vuelve gris y las baldosas amarillas desaparecen en función de la lejanía.

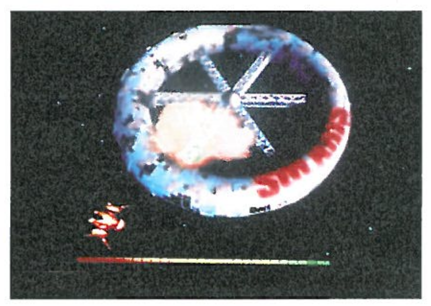
Hacen bien en temer y en temerse. No olvidemos que el mercado aún debe reaccionar. Y que no es sintomático vender tanto a gente que lo compra todo, aunque no le haga falta.

Parece claro que llevarse el gato al agua va a costar mucho más de lo esperado. Y aunque ya hay quien ha apostado incoherentemente por un sistema, qué Dios le pille confesado cuando el que llaman "el otro" dé sopas con onda al "incuestionable".

¿Puede ser el miedo nuestro gran valedor? Si la demanda es enorme, la oferta se encarece. Si la oferta es amplia, ¿quién sabe si no saldremos beneficiados con holgura? Así que, señores, teneos miedo. Es la mejor receta para cuando no vale la prepotencia. Y además uno no sabe qué narices va a pasar con estas cosas.

Diddy K





El primer gran título para CDI

Chaos Control revoluciona la máquina de Philips

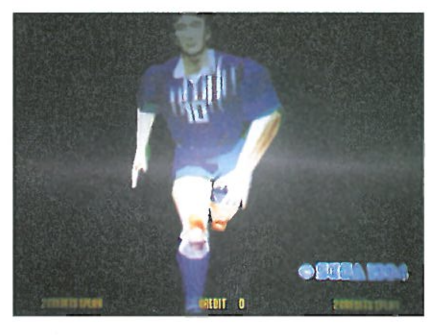
Cuando todos dábamos por sentado que **Philips había concebido una máquina para ver cine y buenos documentales**, la presencia de **Chaos Control** en el catálogo de software viene a demostrar la valía del CDi como máquina de juegos.

Chaos Control es un diseño **Infogrames** que pone de manifiesto las posibilidades del Full Motion Video (FMV) en un entorno de rendered visual. **Mezcla de cibercultura e incluso de manga espacial, el juego es un shoot´em-up** a perspectiva subjetiva y punto de vista en pantalla que se desarrolla sobre unos escenarios apocalípticos. Vuestra misión es defender la Tierra de una ofensiva extraterrestre a través de siete niveles infestados de enemigos (al Cdi también le tiran los argumentos tradicionales).

El juego, que estará a la venta en abril, es una delicia de gráficos y escenarios que ha sido concebido usando las más poderosas armas tecnológicas al alcance del CDi. Sin ir más lejos, cada uno de los frames que constituyen los fondos ha sido recreado con una herramienta de Softimage denominada **Creative Environment**.

Un sensacional juego de fútbol puede ser su próximo gran lanzamiento

¿Qué se trae Sega entre manos?



World Striker. Este parece ser el nombre provisional del **próximo lanzmiento del departamento de máquinas recreativas de Sega** para este año 95. El juego lo pudimos ver en uno de los salones recreativos más prestigiosos de Madrid (New Park, en La Vaguada) y todo parece indicar que se trata de uno de los famosos "test secretos" que Sega realiza antes de lanzar multitudinariamente algunos de sus programas.



World Striker es un revolucionario programa de fútbol, realizado con la misma técnica que los últimos éxitos de la compañía japonesa, una explosiva mezcla de polígonos y texturas. El resultado es excelente, y sin duda nos encontramos ante el mejor juego de fútbol de la toda la historia, teniendo en cuenta además, que es posible que ni siquiera esté todavía concluido.



Tanto el diseño de los jugadores -casi real- como el increible movimiento o el sensacional desarrollo del juego demuestran que **alguna división del departamento AM R & D de Sega esta tras este programa.** ¿Será AM 2? ¿Tal vez AM 3? Pronto lo sabremos.

Un aire más "práctico" para el magazine informático.

"Bit a bit" vuelve a las pantallas de La 2

"Bit a bit" repetirá presencia en la tele nacional de la mano de **Marcelo Bravo**, que hará de director y realizador, y de tres presentadores que se encargarán de animar el espacio: **Guillem, Ana y Mauro** (¿os suenan sus caras?).

El magazine informático, que desapareció de las pantallas hace más o menos un año, intentará de nuevo captar la atención del público durante media hora a la semana. Estará estructurado en seis apartados diferentes (**Exitos de la semana, Bit Club, Banco de pruebas, Destacados, Utilidades y Tú puedes**) y contará con la presencia de jugadores "in situ" que opinirán sobre juegos y harán demostración de sus habilidades.



El programa estará dirigido a jóvenes y adultos que conciban el ordenador como algo práctico. En este sentido **se hablará de nuevas aplicaciones informáticas, se ofrecerán imágenes de juegos en desarrollo o se comentarán productos que hayan alcanzado gran difusión entre los chavales.** O sea que se abren las puertas a cómics, mascotas, personajes...

Ultra 64 comienza a ser una realidad

Killer Instinct ya está en España





La versión arcade del juego Killer Instinct se encuentra desde el pasado 8 de febrero en lo salones más importantes del país. Nintendo completa asií la presentación de su nuevo sistema, Ultra 64, que comenzó con el lanzamiento del juego **Cruis'n USA** hace unas pocas semanas.

Pese a llegar instalado en un mueble un tanto convencional, **Killer Instinct está llamando poderosamente la atención del público por la calidad de sus gráficos, la espectacularidad de sus imágenes y un sonido impresionante.**

Precisamente, la carga agresiva del juego **ha impedido su lanzamiento en paises como Alemania o Francia**, y de momento, España es uno de los pocos estados europeos en los que se puede disfrutar de esta genialidad.

Durante este año es posible que veamos algún juego más para Ultra 64 versión arcade, a la espera del lanzamiento de la consola doméstica, que será... ¿sabe álguien cuándo?

¿Preparados para un paraíso multimedia?

Todas las compañías parecen tenerlo muy claro. Sus nuevos sistemas son caros, sí... ¡¡pero es porque nos ofrecen un paraíso multimedia!!

Multimedia... multimedia... ¡y a mí que esta dichosa palabreja me suena a chino! Bueno, la verdad es que sé más o menos de qué va, pero estoy convencido de que Sega, Philips, 3DO y compañía me están vendiendo la burra.

Y es que yo me pregunto cuándo podré utilizar todas esas maravillosas funciones de las que me hablan. Quiero saber cuánto me costará y dónde se podrá adquirir un adaptador para FMV MPEG, cuándo se popularizarán las películas en vídeo CD, qué diablos es exactamente eso del CD+G, para qué leches quiero yo un karaoke y si de verdad llegará todo esto a comercializarse algún día en este país.

La verdad es que el salto que va a producirse es enorme. Vamos a pasar de unas consolas que sirven sólo para jugar, a unos aparatos con un sinfín de posibilidades. Y que conste que en principio la idea me parece buena, pero también es cierto que los precios que se barajan se salen de mis posibilidades.

Porque, ¿qué ocurre con la gente como yo cuyo único deseo es jugar, y nada más? ¿Por qué estoy obligado a gastarme todo ese dinero? Y lo que puede ser más grave, si me decido a gastármelo, ¿me traerán a un precio asequible todo lo necesario para aprovechar al máximo mi compra?

El dilema que se plantea es complicado. Y es el momento de dar un toque a las compañías y decirles que, o nos traen estos sistemas a un precio asequible o que se vayan ahorrando las molestias.

Nintendo, como siempre, parece haberse desmarcado de esta tendencia y promete traer una consola potente, asequible y para jugar. ¿Y no será ésta la estrategia más inteligente?

Manuel del Campo

Londres acogerá el primer parque de atracciones tecnológico

Sega reinventa el paseo del domingo



Sega Enterprises of Japan acaba de llegar a **un acuerdo con la compañía inglesa Burford Holdings Plo. para la realización del primer parque temático familiar de alta tecnología,** que estará ubicado en el área de Trocadero, en Picadilly Circus, una de las zonas populares de Londres.

El objetivo de Sega es crear un auténtico paraíso del entretenimiento en un innovador edificio de cuatro plantas, que se convertiría **en el parque de atracciones del futuro.** La inversión que van a realizar ambas compañías ronda los 45 millones de libras (9.900 millones de pesetas), y contará con la colaboración de los más expertos profesionales en las nuevas técnicas de construcción, asi como con los más avanzados sistemas de entretenimiento conocidos.

El nombre de esta nueva aventura será **SEGAWORLD**, y en principio ofrecerá al público seis atracciones interactivas exclusivas de Sega, más otro tipo de servicios como zonas deportivas, restaurantes, tiendas, etc.

Está previsto que SEGAWORLD abra sus puertas al público **durante el verano de 1996.**

Para potenciar las posibilidades gráficas de los juegos de SegaSaturn

Sega y Microsoft unen sus fuerzas

Sega ha seleccionado al equipo de herramientas de desarrollo **Softimage 3-D**, propiedad de la compañía **Microsoft**, como producto oficial para la realización de juegos para Saturn.

El software de animación Softimage 3-D es **uno de los productos más populares e innovadores dentro del campo de la animación gráfica por ordenador.**

El objetivo de Sega es incluir este kit dentro del pack de desarrollo que esta compañía ofrece a todas las casas independientes que tienen licencia para programar juegos para Saturn. De este modo, se pretende **poner al alcance de los programadores todos los medios necesarios para realizar juegos con la mayor calidad posible.**



Asterix in America



Rain Forest



Fruity Pebbles





Rocket Sci Games



Probable lanzamiento en septiembre

Primal Rage, los dinosaurios también se dejan versionar

Time Warner está dando los últimos retoques a la conversión de Primal Rage, **la impresionante recreativa de Atari**, para casi todos los formatos existentes.

Protagonizada por los dinosaurios y otros monos mejor animados -y luchadores- del momento, la máquina revivirá popularidad en, tomad nota, **Megadrive, Game Gear, Super Nintendo, Amiga CD32, 3DO, PC-CD Rom y Commodore Amiga 600.**

La noticia llega vía **Erbe, la distribuidora de Time Warner en España,** y aunque ellos hablan de la posibilidad de lanzar el producto durante el mes de julio, a nosotros nos da en la nariz que es probable que no llegue hasta septiembre, con la fresca y los exámenes.

Más información en próximos números.

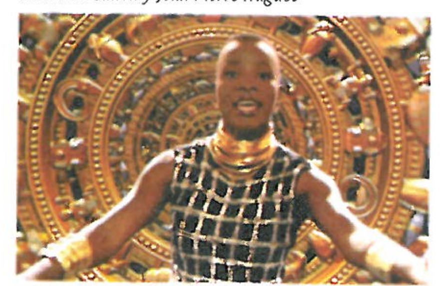






Categoría simulación visual: "Les Citadines", de Bruno Simon y Jean Pierre Huguet

Categoría Créditos (cortinillas): "Clock", de Edward Bakst (SCI.FI Channel)



Categoría videoclips: "Angelique Kidjo", de Michael Meyer.



Categoría Ficción: "Sleepy Guy", de Pacific Data Images

Imagina 95, punto de partida a la era del ciberespacio

Los 3 días virtuales

Montecarlo, principado virtual a los efectos, acogió durante los tres primeros días del mes de febrero la fiebre tecnológica que azota el nuevo mundo. La décimo cuarta edición de Imagina 95 subtituló **"La era del ciberespacio"** y apostó por una serie de conferencias y mesas redondas que encontraron en **las autopistas de la información y la realidad virtual el punto de apoyo a sus ansías de futuro.**

El certamen estuvo dividido en tres partes que se desarrollaron de forma simultánea. Una, **las conferencias.** Se alargaron durante los tres días y versaron sobre realidad virtual, efectos especiales, autopistas de la información y juegos virtuales. Representantes de compañías como **Sega Japón, Walt Disney Imagineering, Silicon Graphics o Virgin USA** hablaron sobre la nueva generación de videojuegos y aplicación de altas tecnologías.

La segunda sección se debatió entre **mesas redondas y encuentros.** Temas como **Cine y Nuevas Tecnologías, El Arte del Mundo Virtual o Internet Now!** fueron animados y explorados por un extenso grupo de expertos.

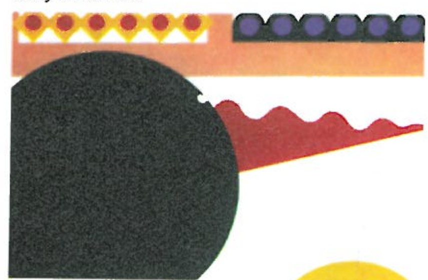
La competición fue el más esperado de los eventos. El décimo concurso Pixel-INA atrajo este año **más de 50** trabajos en los que quedó bien patente el impulso dado a las nuevas tecnologías gráficas. Las pantallas que ofrecemos en esta noticia **corresponden a los premios** que otorgó el jurado en cada una de las nueve categorías presentadas a concurso.



Categoría Cine en Movimiento: "Seafari", de Rythm & Hues



Categoría Publicidad: "Smirnoff Reflection", de Vaughan/Anthea



Categoría Arte: "Le Petit Pucet", de Thierry Bravals (Mac Guff Ligne)



Categoría Efectos Especiales: "The Mask", de ILM

BREVES

• **Sony Computer Entertainment** ha difundido que piensa presentar de forma oficial su PlayStation europea durante el próximo ECTS, que se celebrará en Londres entre los días 26 y 28 de marzo. Será una buena oportunidad para descubrir los canales de distribución que piensa utilizar el gigante nipón. Por cierto que este ECTS ha cambiado de de instalaciones. El ya típico Business Design Centre deja paso al Grand Hall de Olympia.

• **Según una lista** elaborada por la revista Games Machine Magazine, Virtua Fighter 2 sería la recreativa "sencilla" más jugada en Japón, seguida muy de cerca por Samurai Shodown II y Virtua Fighter. Los arcades de mueble más espectacular estarían liderados por el modelo Deluxe de Virtua Fighter 2. Un pelín más atrás estarían Ace Driver (Namco), Sports Fishing (SEGA) y Rigde Racer 2 (twin-Namco). Una clasificación española apuntaría la primera posición a Revolution X (Midway), seguido de Virtua Fighter 2 y Primal Rage. Y por lo que se refiere a modelos deluxe, primer puesto para Daytona USA Twin, segundo para Virtua Cop deluxe y tercero para Cruisn' USA.

• **El mes de marzo** viene cargado de shows internacionales para expertos en recreativos-arcade. Algunas pistas para seguir los eventos: Del 6 al 9 de marzo, cita en Dubai (Emiratos Arabes Unidos). Los días 7 y 8 , viaje a Dublín para asistir al AmEX Trade Show. De ahí a Praga (Checoslovaquia), donde tendrá lugar entre los días 10 y 12 el Svet Zabavy. Traslado a Singapur, al Asia Pacific Family Entertainment, los días 15 y 17. Del 16 al 19 esperan en Italia. Y al final, del 31 al 2 de abril, ruta a Polonia para perderse en el Polish Amusement Exhibition. Una vuelta recreativa por el mundo.

El día 22 de noviembre de 1994 tuvo lugar en Japón uno de los acontecimientos informáticos más esperados de todos los tiempos. Sega, -la compañía responsable del invento-, anunció que la cosa tendría más repercusión que el primer viaje del hombre a la luna. ¿De qué se trataba? Muy sencillo: La consola Saturn ponía los pies en la Tierra. De esta forma, el ciclo de las "máquinas de jugar" llegaba a su fin y el invierno japonés prometía que el futuro se podía rozar con los dedos.



SEGA SATURN

Llega del espacio exterior y quiere conquistar la Tierra



El lanzamiento de Saturn en Japón ha aportado credibilidad a la compañía de Sonic. Y con él, **Yu Suzuki** -director de AM2, equipo que desarrolló Virtua Fighter- pasa automáticamente a engrosar la nómina de **dioses del videojuego**.

El hombre que **dirigió el proyecto Daytona** ya tenía un huequecito en los altares de la gloria recreativa, pero con el estímulo Saturn acaba de rebasar todos los santorales.

Pero no todo lo que rodeó al proyecto Saturn y a toda la batalla de los planetas fue coser y cantar. **El sistema de Sega fue concebido pensando que no se iba a tener competencia,** y se apuró en tecnología, pero sin abusar. Fue en noviembre de 1993 cuando la compañía se enteró de que **Sony quería ir en solitario** desprendiéndose del hombro de Nintendo, y el "palo" fue tal, que supuso el retraso de la máquina con objeto de incorporar un nuevo procesador de vídeo al sistema. **Se trataba de mejorar notablemente la potencia bidimensional y de paso rentabilizar el "texture mapping" tridimensional.**

Las cosas se ponían negras, e incluso voces de programadores destacados se alzaban para señalar que **la máquina de Sega no llegaría a tiempo.** A tiempo con la salida prevista de lo que por entonces se conocía por **PS-X,** claro. Evidentemente se equivocaban. No sólo se consiguió salir en el momento justo, sino que además se tomaron las decisiones correctas. El proyecto **Jupiter** (una máquina independiente con soporte cartucho y compatible con Saturn) se canceló y **se decidió dotar a la Saturn de un formato CD al que se le añadió un slot de cartuchos.**

Lo de la entrada de cartuchos, por si os asalta la duda, se cree que es para compatibilizar Saturn y algo que se conoce por **Proyecto Titan.** Una placa de recreativa que **se utilizaría como piedra de toque para próximos juegos de Saturn** y que abaratará las posibles conversiones.

SegaSaturn sigue su camino hacia el futuro. Tras su aparición en Japón hace ya más de tres meses, Sega confirma que se van cumpliendo todas y cada una de sus expectativas y anuncia un éxito para el mercado europeo del mismo calibre que el que -dicen-, está alcanzando en el país del Sol Naciente.

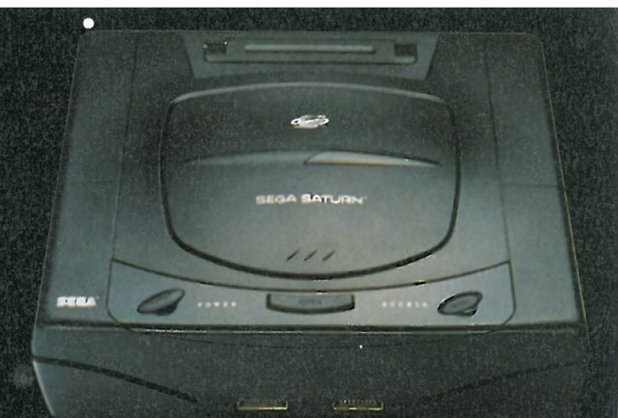
¿Para cuándo en España?

La máquina salió a la venta en Japón **a un precio de 44.800 yens** (unas 60.000 pts.). El paquete inicial incluía el compacto Virtua Fighter y un mando. **El objetivo era llegar a las 500.000 consolas vendidas antes de navidades.** Una pasada si tenemos en cuenta el plazo de tiempo fijado y la competencia, que achuchaba de lo lindo (y más barato, además).

Los primeros datos reflejan optimismo. Parece que se ha rozado la cifra pretendida y, siempre según datos de Sega, **la proporción de Saturns vendidas en relación a PlayStation es de 2 a 1.** Pero este dato no está contrastado.

Con estas cifras Sega acomete el lanzamiento europeo de su máquina. Mientras los ejecutivos "japos" sonríen, el público sigue preguntándose: **y aquí, ¿cuándo?**

Pues veréis, congéneres, **no hay nada claro. Ni sobre fechas ni sobre precios.** Sólo especulaciones. Valga que Hitech cree que hasta septiembre no veremos la máquina por estos lares, justo cuando haya **una buena cadena de títulos** dispuesta a abrazar como Dios manda al "engrendro". Y valga también que **se habla de precios altos** (evitamos los números y los disgustos), pero es porque eso del Multimedia ofrece muchas posibilidades; es decir, que la máquina de Sega tiene vocación de consola pero con **aptitudes para Vídeo CD, Photo CD y CD+G.** La idea que se nos va a vender es aquella de "tire usted el vídeo y cómprese ésto: podrá jugar, ver películas y dejar alucinado a su vecino enseñando sus fotos en perfecto compacto e imagen". Ahora sí, apuntamos nosotros, "ésto, cuesta dinero". Pero unid las mágicas posibilidades del multimedia con un buen Daytona, por ejemplo, y llegaréis a la conclusión de que, sin duda, el invento puede merecer la pena.



SegaSaturn ya es europea





Aquí tenéis la foto oficial de la Saturn que compraremos los europeos y la primera pantalla del menú que verán nuestros ojos durante el otoño de este año. Como podéis ver, el modelo definitivo que se comercializará en Europa es de color negro, sobrio, y en su parte superior llega adornado por un nuevo logo y un par de palabras mágicas que conoceréis ya de sobra: SegaSaturn.

El cambio respecto a la versión nipona queda, de momento, tan sólo en el color. Y en el lógico paso de sistemas TV: de NTSC a PAL. El gris con azules de la Saturn japonesa cambia a negro y logos blancos de la europea. El panorama interno altera BIOS (algo así como el sistema operativo) y el chip permite desplegar todos los menús de acceso en español y sobre iconos y esquemas diferentes a los vistos hasta ahora.

Y nada, que os fijéis en el nuevo logo porque pronto lo empezaréis a ver hasta en la sopa...

Hitech ha mantenido una interesante conversación con José Angel Sánchez, -el nuevo director general de Sega-, de la cual os ofrecemos las manifestaciones más destacadas.

Sánchez: "Lo mejor de Saturn es que es un producto creado por el líder mundial de arcades"

Hitech: ¿Para cuándo está previsto el lanzamiento de Saturn en España?
José Angel Sánchez: *No hay una decisión tomada a este respecto. Con seguridad será durante el 95, probablemente en el último trimestre.*
Ht: ¿Qué expectativas de venta se han fijado?
JAS: *Nuestro objetivo de este año está en 50.000 unidades*
Ht: ¿A qué precio aparecerá la consola?, ¿y los juegos?
JAS: *Los juegos costarán alrededor de 9.900 pts. No está decidido el precio final del hardware.*
Ht: ¿Cómo está respondiendo la consola en Japón?
JAS: *Extraordinariamente bien. Los datos oficiales muestran una venta de 500.000 unidades hasta el 31 de diciembre. Sólo el día del lanzamiento se vendieron más 200.000 unidades.*
Ht: ¿Cómo se va a arreglar Sega para vender simultáneamente dos productos avanzados tecnologicamente como son SegaSaturn y MD 32X?
JAS: *Sega tiene muy claro que existe un público diferente para cada una. MD 32X y Neptuno son el acceso a la tecnología 32 bits a un precio muy asequible, mientras que SegaSaturn es la máquina definitiva, para un público más exigente que está dispuesto a pagar algo más a cambio de una calidad insuperable y de obtener un equipo capaz de gestionar un software diverso en formato CD (CD+G, Video CD, Photo CD, Audio CD)... Compatibilizar ambos productos no será un problema, sino más bien una ventaja, porque permitirá abarcar más público.*
Ht: ¿En qué posición quedará MegaDrive frente a los 32 bits de MD 32X o la Saturn?
JAS: *Megadrive es indudablemente un paso previo a estas nuevas tecnologías. El hecho de ser compatible con los 32bits de MD 32X hace de ella una elección clara para el que se inicia y no quiere ver su consola de 16 bits convertida en una máquina obsoleta desde el día de su compra.*
Ht: ¿Cuáles son las capacidades multimedia de SegaSaturn?.
JAS: *SegaSaturn es, ante todo, una máquina para jugar. Daytona USA, Virtua Fighters, Clockwork Knight, Panzer Dragon o Victory Goal sólo serán posibles a traves de ella. No obstante hemos creído necesario ofrecer al público una completa compatibilidad con formatos CD, y hacer de Saturn la máquina definitiva: es capaz de leer video CD (con la placa MPEG). También Photo CD, Audio CD y CD + G.*
Ht: ¿Qué opina de la frase: "Sólo los grandes juegos hacen grande a una máquina"?
JAS: *Es la filosofía de SegaSaturn: proporcionar a los consumidores los más excitantes desarrollos para máquinas recreativas y trasladar a Saturn de forma automática la posibilidad de jugarlos en casa. No cabe duda: lo mejor de Saturn es que es un producto creado por el líder mundial de arcades.*
Ht: ¿Hasta qué punto piensa Sega aprovechar ese liderazgo en los Arcade?
JAS: *Los procesadores centrales de Saturn son esencialmente los mismos que utilizamos para las máquinas recreativas. La conversión de datos entre uno y otro formato permitirá compartir los costes de desarrollo y comercializar juegos más baratos. Por otra parte, serán los Arcades los que marquen la pauta de las experiencias de juego que el consumidor quiere vivir, y ahí Sega tiene en el futuro mucho que decir.*
Además, el desarrollo de Amusement Centers este año en España afianzará nuestro liderazgo y contribuirá a la percepción general de Sega como compañía líder en la electrónica de entretenimiento.
Ht: ¿En qué medida va a afectar a Sega el lanzamiento de otros modelos Saturn vía JVC (que ya tiene preparada) o Hitachi?
JAS: *Afectará positivamente en la medida que compañías tan importantes como JVC o Hitachi hayan elegido Saturn como plataforma multimedia y contribuyan a hacer de él un standard de entretenimiento. Nos alegra que sea así, y les prestaremos el apoyo que necesiten.*

La imagen de la publicidad

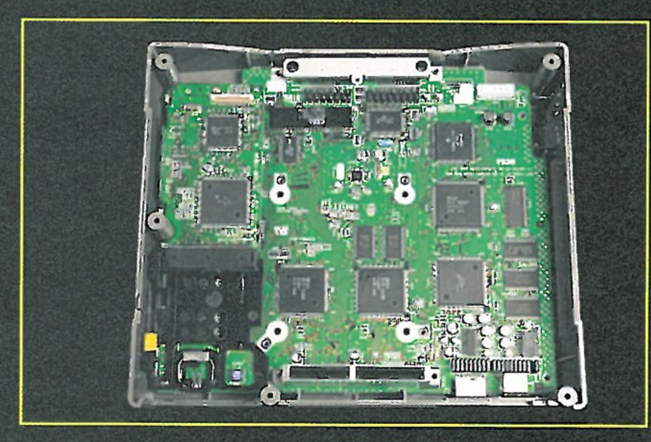
Muchos dólares y una creatividad desmedida han acompañado el lanzamiento nipón de SegaSaturn antes incluso del día 22 de noviembre (fecha oficial de salida). La agencia McCann Erikson se ha encargado de dar vida a una campaña que intenta vendernos la imagen de una consola diseñada y producida en el mismísimo planeta Saturno. Reza el spot que los saturnianos se colocan una máscara humana y se lanzan a la Tierra a vender la máquina como locos.
En Sega España aún no se sabe si va a ser el tono oficial de las campañas americana y europea de SegaSaturn.
En cualquier caso, el spot tiene su gracia.



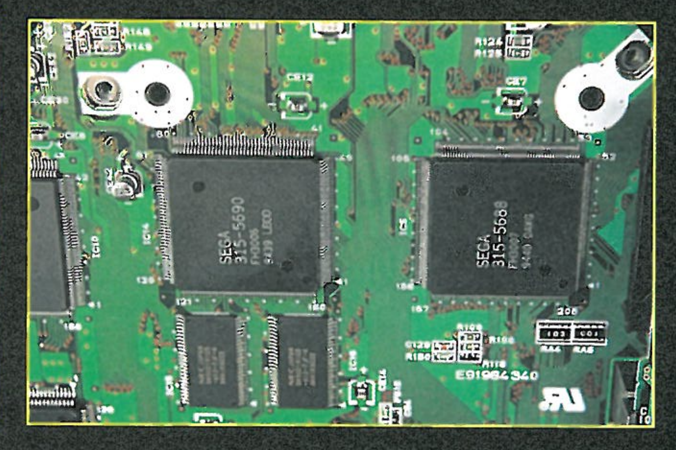




La parte electrónica, sólo para los más "entendidos"



Una vista interior de la placa base de Sega Saturn. En ella podéis observar la ranura de cartucho y las conexiones externas.



Detalle que muestra dos de los procesadores de la placa SegaSaturn, cuya misión es apoyar a los Hitachi SH2.

El SH2 **(Super High Risc Engine)** que controla la Saturn fue desarrollado por un equipo de **Hitachi** (se rumorea que este personal anda ahora en una poderosa máquina de 64 bits). Es pequeño -sólo 2 cm-, de forma cuadrada y su primer objetivo era procesar gráficos. El SH2 (recordad que hay dos y corren en paralelo) **es altamente eficaz en procesos de cálculo, rápido en zooms, rotaciones y manejo de información 2D y tridimensional.** Excepto las estaciones Silicon, ningún chip es capaz de procesar información tan rápido.

Los SH2 se acompañan de 5 procesadores independientes: **un chip para los sprites (VD1), otro para los escenarios (VD2) y otro de sonido customizado por Yamaka** (dos en realidad, el otro es un 68EC000). Aseguran los desarrolladores que ésta es la parte más potente de la máquina.

Los procesadores principales corren a 28 Mhz y tienen una capacidad combinada de 56 MIPS corriendo en paralelo. Esto que parece una ventaja puede resultar al final un problema. Resulta que las CPU no pueden acceder simultáneamente a la RAM principal, y el atasco de tráfico que se forma obliga a los gestores a retrasar un canal de datos en beneficio de otro. Imaginaos la situación, los dos chips empiezan a procesar a la vez pero la cosa se calma cuando uno de ellos tiene que esperar a que el otro acceda a la información.

Para **Yu Suzuki** (creativo de Virtua Fighters), **programar dos CPU es muy complicado.** De hecho, es posible que tan sólo haya en el mundo 100 programadores capaces de hacerlo.

El lenguaje Assembler parece la única herramienta capaz de descongestionar el proceso y ofrecer mayor rapidez de cálculo. Sin embargo, los japoneses suelen trabajar en lenguaje C e incluso los mismos AM2 utilizaron este lenguaje para los primeros pasos de su Virtua Fighter. Luego echaron mano del Assembler y los resultados saltan a la vista...

Terminamos con un detalle de excepción. Habréis visto que SegaSaturn dispone también de una entrada para cartuchos en la parte superior. Dicha ranura está pensada para un cartucho de 4 megabits para almacenar información que Sega comercializará con la consola.

Otras fuentes hablan de una posible entrada para el proyecto Titan. Una placa recreativa de gama media 100% compatible con el sistema Saturn de 32 bits.

En Japón piensan que Titan sería el mejor campo de pruebas para los juegos de la Saturno. Y sdi ellos lo piensan, por algo será...

Especificaciones técnicas

CPU: *2 Hitachi SH2 (Procesadores principales RISC de 32 Bits) Hitachi SH1 (Procesador RISC de 32 bits que controla y ayuda en el acceso al CD Rom)*

VELOCIDAD: *28.6 Mhz a 25 MIPS (Millones de instrucciones por segundo) cada procesador SH2. El SH1 corre a 20 Mhz y 17 MIPS. El procesador de sonido 68EC000 es un CISC a 16 bits y corre a 11.3 Mhz, 1.1 MIPS*

SONIDO: *32 voces, síntesis FM, síntesis PCM y dos procesadores encargados de controlarlo todo. Un 16 bits 68EC000 y un Yamaha FH1 a una frecuencia de 22.58 Mhz.*

MEMORIA: *Principal, 16 Megabits — VRam, 12 Megabits — Audio, 4 Megabits | — Lectura CD, 4 Megabits — Backup RAM, 256 Kbits — IPL Rom, 4 Megabits — Memoria Total, 36 Megabits*

RESOLUCIÓN EN PANTALLA: *320x224 pixels. La resolución máxima es de 704x480*

GRÁFICOS: *Una paleta de 16.77 millones de colores. Scaling, rotaciones, distorsión de sprites, half-transparency, Texture mapping, flat shading, gouraud shading, wire frame*

POSIBILIDADES DE SCROLL: *5 pantallas simultaneamente, scalings, rotaciones.*

CD DRIVE: *Doble velocidad "inteligente".*

RELOJ: *Sí.*

PUERTOS DE EXTENSION: *11 pin, 100 pin, 134 pin*

SOFTWARE: *Juegos CD, cartuchos, CD Musica y CD+G*

OPCIONES: *Cartucho MPEG para video CD Photo CD, Cartucho Backup memory de 4 Megabits*

Accesorios y periféricos

Se venderán por separado, aunque todavía no tenemos precio ni fecha oficial de lanzamiento.

Los accesorios que tenéis a continuación también llegarán en sobrio color negro y con logo europeizado.

Primero os ofrecemos la lista que obra en nuestro poder, luego los veis uno por uno: **Back up memory (4 Megabtis de memoria adicional), Control Pad, Mouse (ratón), Virtua Stick, adaptador para 6 jugadores, Arcade Racer, Control Pad por infrarojos y Unidad de antena (RF).**



6 Player Adapter: Sobran los comentarios. El adaptador para más jugadores simultáneos de la década. A ver con qué juegos nos deleitan estos chicos. ¿Quizá un EA FIFA Soccer para todo el barrio?



Back Up memory: un cartucho opcional en el que almacenar datos. Aporta una memoria adicional de 4 megabits. Y la verdad es que para empezar no os hará mucha falta. La Saturn cuenta con una RAM para back ups de 256 k. Sin datos sobre el precio.

Y ahora llega la hora de ¡JUGAR!

En este momento hay más o menos **15 títulos** para el sistema Saturn disponibles en Japón. El catálogo tira más hacia los gustos chinos, sólo que además de joyas de la talla de **Wanchai Connection, Yumemi Mistery Mansion** o **Rampo** (Chinese Detective), también podemos solazarnos con figuras al estilo **Virtua Fighter, Gotha, Panzer Dragon, Clockwork Knight, Victory Goal (Virtua Soccer)** o **Myst.** Aparte se nos quedan **Gale Racer** o **Tama**, de cuestionada puntuación.

Por estas páginas ha desfilado ya buena parte de los clásicos. Hemos puntuado Virtua Fighter, Clockwork Knight y este mes nos vamos de fútbol con una pasada de nombre Victory Goal. En pocas palabras, que como ya conocéis a los principales, mejor vamos a ahorrar espacio y a no detenernos demasiado en sus planteamientos. Lo lujurioso es lo que depara el futuro.

Antes hemos hablado de **Panzer Dragon**. Pues bien, Sega nos ha advertido que el título ya está a la venta en Japón y también que promete lo suyo. Parece un beat'em-up tridimensional con dragones armados como protagonistas.



Clockwork Kight

Daytona USA

Ecco II

Panzer Dragon

Van Battle

Virtua Cop



Ratón: Compatibiliza los botones A, B, C y Start y está diseñado especialmente para juegos como Sim City 2000, A-Train IV, Nobunaga's Ambition, Myst y otros estratégicos en los que se desplieguen menús por todas partes.



Virtua Stick: Una especie de megafire o megapad con seis botones más los dispuestos para L y R. Permite ajustes de velocidad y porta una empuñadura eficaz a tope, para los que aún no os habéis acostumbrado al pad sensitivo.



Arcade Racer: El auténtico volante con el que dar caña a Daytonas y demás pasadas automovilísticas y aéreas. Diseño ergonómico, todos los botones a mano y, sobre todo, sensación de estar en los arcades.

Daytona USA es, por otra parte, el juego que puede decidir la compra de la máquina. Algo así como un Ridge Racer para la PS-X, sólo que con más entidad.

El 95 también asegura un **Virtua Racing** de Time Warner, un **Ecco** en 32 bits, una pasada de esqueletos llamado **Mr. Bounce,** un **Virtua Cop** extraído directamente de la recreativa, un hockey que se llamará **Star Hockey**, un Shinobi al que conoceréis por **Van Battle**, un basket de nombre **NBA 95** o un arcade de plataformas llamado **BUG**.

Una treintena más de compactos está ahora mismo en desarrollo. Las grandes del videojuego no han querido perder comba ante la llegada de esta bestia y desde la propia Sega hasta la gran Virgin pasando por Core, Time Warner o Sunsoft, todas prometen caña al planeta Saturno.

En este mismo espacio tenéis una lista de lanzamientos confirmados por Sega España para Saturn.



¡Exclusiva!
La primera lista de juegos de Saturn que van a salir en España

Hitech tiene en su poder un documento absolutamente esclarecedor. Ni más ni menos que la lista inicial de los juegos para la consola Saturn que veremos durante este año. Ahí va.

***Virtua Fighter**: el clásico de lucha tridimensional.*

***Real Yumemi:** una versión 32 bits del genial Yumemi Mansion.*

***Virtua Cop**: el formidable arcade de disparos ahora en versión doméstica.*

***Virtua Soccer:** lo tenéis en En Vanguardia con el nombre de Victory Goal.*

***NBA Basketball:** el clásico de basket reforzado para la ocasión.*

***Bug**: un arcade de plataformas de divertido aspecto.*

***Clockwork knight:** plataformas con aire renovador.*

***Daytona USA**: el juego de coches que todo el mundo espera.*

***Panzer Dragon:** un beat'em-up de dragones.*

***NHL Hockey**: siente el hockey en tus propias carnes)*

***Mr. Bones:** con un esqueleto en plan protagonista.*

PlayStation vs



No es pronto para comparar a los dos gigantes. Llevan tiempo y tienen experiencia. Pero sí es arriesgado juzgar alegremente. Y esa es una trampa en la

Round 1: Equilibirio en cuanto a potencial técnico

SegaSaturn basa su capacidad en diferentes procesadores: **dos SH2 de 32 bit a 28 MHz y 25 MIPS, un SH1 también de 32 bit y otro 68EC000 de 16 bit.** Sus números más potentes hablan de un movimiento en pantalla de 500.000 polígonos/seg sin texturas ni sombras.

Por el contrario, **PlayStation** cuenta con un solo procesador principal, **el R3000 RISC de 32 bit a 33,8 MHz y 30 MIPS.** Mucho más potente y rápido que cualquiera de los incluidos en la máquina de Sega, este procesador es capaz de manejar un **gran número de polígonos con texturas**. Eso sí, puede mostrarse insuficiente para coordinar otro tipo de funciones (Full Motion Video, CD+G). Y los números, **1,5 millones de pol/seg sin texturas ni sombras y 500.000 pol/seg** con texturas u otros efectos.

Ambos sistemas están capacitados para realizar todo tipo de efectos :**scaling, rotaciones, distorsión de sprites, transparencias, mapeados de texturas, sombreados y degradados.** La calidad de estas operaciones depende de la labor de los programadores.

En cuanto a la **resolución en pantalla**, la calidad que ofrece Saturn (320 x 224 pixels hasta 704 x 480) no puede ser superada por PlayStation (256 x 224 hasta 640 x 480), aunque ambas utilizan la misma paleta de colores (16,7 millones).

Por último, **el circuito de sonido** de SegaSaturn presenta una salida con **32 canales**, por los **24 de PlayStation**. Además, Saturn incluye un procesador creado por **Yamaha** y dedicado exclusivamente al apartado sonoro.

En resumen: No hay superioridad clara. Cada sistema tiene sus ventajas, y todo depende del uso que se quiera hacer de estas máquinas.

Round 2: En el multimedia vence Saturn

El software de SegaSaturn permite disfrutar de los cada vez más extendidos **CD+G, el Video CD, los CD musicales y, por supuesto, los juegos.** Gracias a la compatibilidad con el adaptador **MPEG para Full Motion Video**, la Saturn pasa de consola de videojuegos a Compact Disc Audio, reproductor gráfico o video digital en un abrir y cerrar de ojos. Por si fuera poco, Sega ha habilitado **tres puertos** en su máquina, además de la opción CD, para canalizar otras opciones que puedan surgir en el futuro.

Por parte de Sony no se conoce otro objetivo que el de ofrecer los **mejores juegos al precio más competitivo.** De momento, la única compatibilidad de PlayStation es con los **CD musicales**, y aunque la máquina también cuenta con varios puertos para futuros adaptadores, Sony no ha dejado muy claro qué función podrían albergar, por supuesto no relacionada con los juegos.

Aun así, el término **multimedia** sigue siendo demasiado **ambiguo** como para especular con ciertas garantías sobre estos sistemas. En principio, Saturn parece una máquina más preparada, pero nadie se atreve a asegurar que Sony se quede parada, cuando de hecho ya ha confirmado que lanzará nuevas versiones de su PlayStation antes del 2000.

En resumen: Las dos quieren ser máquinas de jugar. Pero Saturn ya se ha anotado el tanto multimedia.

Combate nulo. Se

Es **difícil realizar una valoración precisa sobre la superioridad de una u otra consola.** Ambas tienen sus ventajas, pero ninguna es claramente más poderosa que su rival. Quien esté preocupado por los juegos no debe tener ningún miedo. La experiencia y calidad contrastadas del equipo de desarrollo de Sega, así como el prestigio de muchas de las compañías que tienen licencia de Sony, **auguran grandes e innovadores títulos** para dos máquinas que en muy poco tiempo han demostrado capacidad sobrada para albergar cualquier tipo de juego.

Las verdaderas diferencias en este campo, si es que llega a haberlas, se apreciarán mucho más adelante. Pero se puede afirmar con rotundidad que **ambos sistemas**

Sega Saturn



que no vamos a caer. Por eso hemos decidido planificar la comparativa punto por punto y no hablar de generalidades. Para verlo todo de la forma más objetiva posible.

Round 3: En Japón cuesta menos comprar una PlayStation

El **apartado económico** puede llegar a convertirse en un **elemento decisivo** a la hora de determinar el éxito de uno de estos sistemas. De momento es muy difícil adelantar el precio al que pueden llegar estas máquinas a nuestro país, pero podemos ir haciéndonos una idea si tomamos como referencia al mercado japonés. Allí, **SegaSaturn se ha puesto a la venta a 44.800 yens** (59.000 pts), mientras que **PlayStation** ha salido a un precio de **39.800 yens** (52.000 pts). En España, actualmente se pueden conseguir de importación a un precio de **99.000 pts para Saturn y 114.000 para PS-X**, cifras que no pueden tomarse como indicativas para el lanzamiento oficial de estos sistemas.

Por otro lado, ambas compañías están vendiendo los CDs de juegos a un precio no mayor de **7.000 yens (9.100 pts)**, algo que seguramente se mantendrá en España

En cuanto a la **distribución del producto, Sega parte con cierta ventaja**, pues ya cuenta con un red de filiales amplísima, además de contar con toda la experiencia del mundo en este campo. Sony, por el contrario, no tiene aun determinados sus canales.

En resumen: Precios igualados, pero es casi seguro que PlayStation será algo más barata.

pera una revancha

ofrecerán los mejores juegos vistos hasta el momento en una consola doméstica.

En cuanto al aspecto de **la capacidad multimedia**, es realmente complicado prever su incendencia en el éxito final de cada sistema, pues nadie sabe lo que este tema nos pueden deparar finalmente.

Tal vez las claves principales de la victoria se encuentren en otros apartados alejados de las propias máquinas o incluso de los juegos: **el precio será el factor decisivo.** Y en eso parece que Sony va un poco por delante con respecto a Sega. En cualquier caso, el que mejor sepa vendernos su consola, -hablamos de marketing y distribución-, será quien finalmente se lleve el gato al agua.

Round 4: Políticas diferentes a la hora de hacer juegos

Ambas compañías están siguiendo **estrategias bien distintas en el desarrollo y lanzamiento** de sus juegos. Por un lado, Sega está utilizando fundamentalmente a su **propio departamento de desarrollo** para la realización de los primeros juegos de Saturn.

Títulos como **Virtua Fighter, Clockwork Knight, Victory Goal**... han sido programados y están siendo distribuidos por la propia Sega. Por el momento, la **compañía japonesa parece dispuesta a controlar al máximo el software** de su máquina, aunque no se haya cerrado en banda a la hora de conceder alguna licencia, como es el caso de Hudson.

Por su parte, **Sony** se ha distinguido por la **concesión de cientos de licencias** incluso antes de que su máquina viera la luz. En concreto son **250 compañías** las que han obtenido permiso para realizar software para PlayStation. Y no hablamos precisamente de firmas del montón, ¿eh? Ahí están compañías del prestigio de **Namco, Capcom, Konami, Takara**... Hay quien afirma que esta estrategia, sin un fuerte control de calidad, puede dar lugar a la aparición de muchos juegos de discutible valía.

Hasta ahora, ambos soportes nos han ofrecido un poco de todo. A la aparición de **obras maestras como Ridge Racer y Tohshinden** para PlayStation ,o **Virtua Fighter y Victory Goal** para Saturn, les han sucedido mediocridades de la talla de **Hot Blooded Family** (PS-X) o **Gale Racer** (Saturn).

Aun así, el nivel exhibido ha sido positivo, más teniendo en cuenta que con los primeros juegos se han conseguido programas realmente innovadores.

En resumen: Alta calidad, de momento, en ambos formatos.

NEO GEO

Busca identidad propia

Todo fue mucho más rápido de lo esperado. Casi sigilosamente, **SNK lanzaba en Otoño del 94** su nuevo sistema doméstico, el sucesor de la que durante mucho años había sido considerada como la consola más poderosa del sector. La apuesta era clara: **formato CD-ROM, más capacidad de memoria** -nada menos que **56 Mbits de D-RAM**- y un espaldarazo a la creatividad de los programadores. Sin embargo, este lanzamiento se vio eclipsado por la aparición en escena de los grandes dinosaurios del hardware, Saturn y PlayStation. Injustamente tal vez, **Neo Geo CD se ha visto relegada a un segundo plano** durante los últimos meses, en parte por un problema de **marketing** y en parte por un problema de **precio**.

Pero **SNK está dispuesta a acabar** con todo eso. Aunque el objetivo no pase por competir con la voracidad de Sony y Sega, sí que se pretende conquistar una pequeña pero significativa parte del mercado: aquella que mejor ha entendido el **Arcade**, con mayúsculas.

Además de ajustar las campañas de promoción a los objetivos **reales** de la compañía, SNK prepara para este mismo año un **completo abanico de títulos, liderados como es habitual por la lucha**, pero sin descuidar otros géneros.

Historia y prestigio no le faltan a la compañía de Osaka. Ahora sólo falta que cumpla con lo prometido.







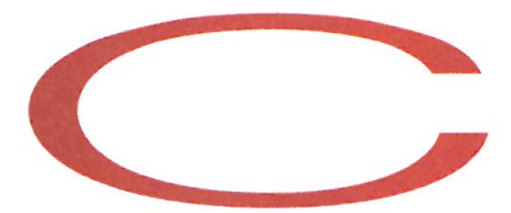
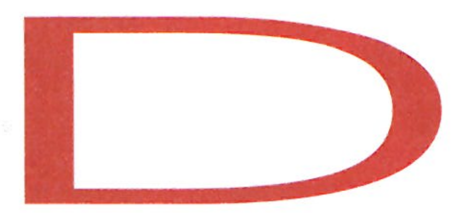
NEO GEO CD es la gran apuesta de SNK para la aventura tecnológica de quienes pretenden adecuarse a los nuevos tiempos. Vamos con el presente y el futuro de una consola que quiere hacerse con un sitio de honor entre la élite del hardware.





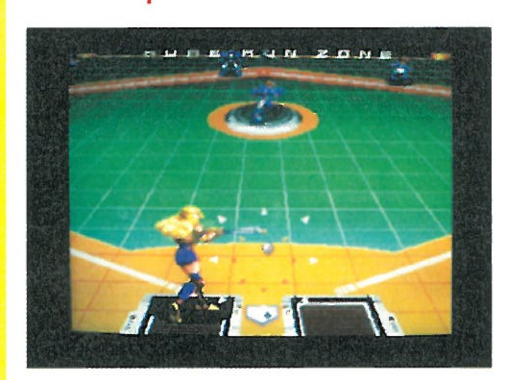


Novedades Novedades Novedades

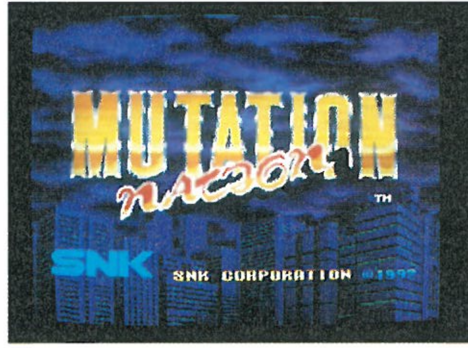
Con la llegada del 95, SNK ya tiene preparados algunos de los títulos con los que piensa romper en el presente. Estos son los más inmediatos:

Super Baseball 2020



El béisbol del mañana, hoy. *Máquinas, hombres y mujeres enfrentados en una misma liga. Totalmente cibernético.*

Mutation Nation



Un clásico entre los beat'em ups. *En él, los héroes terráqueos deben enfrentarse a una extraña y poderosa raza de hombres.*

View Point



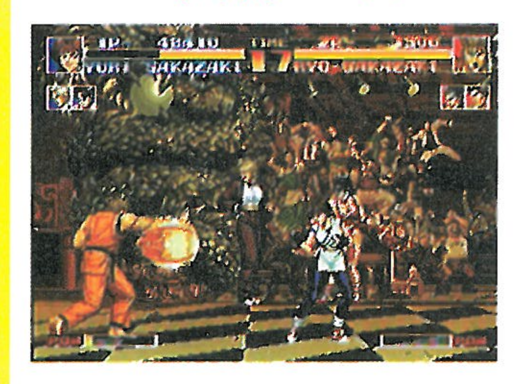
Uno de los shoot'em up más valorado de los últimos tiempos. ***Calidad gráfica y dificultad por los cuatro costados.***

Samurai Shodown 2



La saga continua. ***Las espadas vuelven a chocar*** *en un torneo donde la victoria cobra aún más importancia.*

King of fighters 94



El juego de lucha por excelencia. *El torneo que propone competir al mayor número de luchadores hasta el momento (24).*

Street Hoop

El primer juego de baloncesto que aparece para esta consola. *Espectáculo muy al estilo NBA Jam que propondrá diversión aceptando las reglas básicas del basket. Prohibido perdérselo.*

Savage Reing

Uno de los próximos juegos de lucha para Neo Geo CD. Nuevos personajes, más llaves y otro aire para ***el nuevo gran torneo que empieza a acechar a los mitos.***

SNK avisa: Hay éxitos para rato

La compañía que abastece de software al NEO GEO system acaba de ***soplarnos su programa de lanzamientos*** *para los próximos meses. Como veréis, SNK ha hecho hincapié en el formato CD exigiendo novedades y conversiones históricas. El cartucho no quiere peder comba, pero lo cierto es que guarda fuerzas para los últimos días del año. ¿Qué nos deparará el futuro? Vamos con ello.*

EN FEBRERO LLEGARÁN:
View Point *(CD-74 megas)*
Mutation Nation *(CD- 54 megas)*
2020 Super Baseball *(CD- 46 Megas)*
Galaxy Fight *(Cartucho- 169 megas, de Sunsoft)*

EN MARZO LLEGARÁN:
Ghost Pilot *(CD- 55 megas)*
Sengoku *(CD- 55 megas)*
Power Spikes II *(CD- 82 megas)*
Soccer Browl *(CD- 46 megas)*
Super Sidekicks *(CD-54 megas)*
World Heroes *(CD- 82 megas)*
Quiz King of Fighters *(CD + cartucho- sólo versión japonesa)*
Double Dragon *(ROM- 178 megas)*

EN ABRIL VENDRÁn:
Janshin Densetsu *(CD- 51 megas)*
3 Count Bout *(CD- 106 megas)*
Baseball Stars *(CD- 50 megas)*
Cyber Lip *(CD- 50 megas)*
Robo Army *(CD- 46 megas)*
Fatal Fury 3 *(CD +ROM- 266 megas)*
Double Dragon *(CD- 178 megas)*
Galaxy Fight *(CD- 169 megas)*
World Heroes 2 *(CD- 146 megas)*
Super Sidekicks 3 *(ROM -153 megas)*

EN MAYO JUGAREMOS CON:
Riding Hero *(CD- 45 megas)*
King of Monsters *(CD- 55 megas)*
Crossed Swords 2 *(CD)*
Super Volleyball *(CD)*

EN JUNIO LLEGARÁN:
Super Sidekicks 3 *(CD- 153 megas)*
Aero Fighters 3 *(CD)*
King of Athlete *(CD)*
Pulstar *(CD- 232 megas)*



Art of Fighting 2. *La secuela de uno de los títulos más grandes que ha lanzado SNK. Uno de los torneos de lucha más espectaculares, repleto de acción.* ***VALORACIÓN: 8***



Aero Fighters 2. *Otra de las secuelas, esta vez de un juego de disparo vertical al más clásico estilo arcade. Gráficos muy por encima de la media.* ***VALORACIÓN: 6***



Alpha Mision II. *Shoot'em up vertical de estilo poco original y, sin embargo, gran capacidad de diversión.* ***VALORACIÓN: 6***

Clásico

Títulos disponibles para e

SNK se ha dado prisa en reconvertir todos sus grandes títulos para el Neo Geo CD. Su objetivo es que todos los usuarios puedan disponer del software que ha hecho historia



Fatal Fury 2. *La segunda entrega de la saga de lucha más famosa de SNK. Las mejoras con respecto a la primera parte son considerables.* ***VALORACIÓN: 7***



King of Monsters 2. *Uno de los títulos más veteranos para NEO GEO. Algo desfasado, pero con un valor supremo para coleccionistas.* ***VALORACIÓN: 5***



Last Resort. *Uno de los pocos shoot'en ups horizontales. De buen acabado y con un desplieguie gráfico meritorio en su momento.* ***VALORACIÓN: 6***



League bowling. *Una de las curiosidades de este repertor. Muy divertido, aunque poco espectacular. Ideal para organizar competiciones.* ***VALORACIÓN: 6***



Samurai Shodown. *Una de las más agradables y brillantes sorpresas del 94. Esta versión en CD aporta nuevas melodías al clásico ROM.* ***VALORACIÓN: 8***



Super Side Kicks 2. *El fútbol convertido más que nunca en espectáculo. Gráficos de lujo y jugabilidad propia de SNK. Imprescindible.* ***VALORACIÓN: 8***



Fatal Fury. *Todo un mito. Aunque su calidad quede algo desfasada, hay que considerarle como uno de los pioneros del género más valioso SNK.* ***VALORACIÓN: 6***



rt of Fighting. En su momento fue toda una revolución y ›davía sigue demostrando un gran carisma. Espectáculo ;egurado. **VALORACIÓN: 7**



Baseball Stars 2. Divertido y bien acabado, aunque la jugabilidad en estos deportes dé por hecho que nos encanta el béisbol.A yankilandia con él. **VALORACIÓN: 5**



Burning Fight. Un beat'em up algo caduco, que aportó muy poco en su momento. Recomendado en exclusiva a los auténticos fanáticos de este género. **VALORACIÓN: 4**

s en CD

nuevo formato de SNK

en cartucho. Aquí os mostramos los juegos más importantes disponibles en nuestro país. Todo un repertorio que engloba a los arcades más potentes de todos los tiempos.



Football Frenzy. Enormes jugadores para un compacto de fútbol americano que promete más de lo que ofrece. Otro de difícil comercialización. **VALORACIÓN: 5**



'am 1975. Propaganda bélica para uno de los juegos de isparo más legendarios de la época. A la larga algo ›onótono. **VALORACIÓN: 5**



Puzzled. La version del mítico «Columns» realizada por las huestes de SNK. Un buen intento, poco usual en los lanzamientos de esta compañía. **VALORACIÓN: 6**



Fatal Fury Special. El mejor juego de lucha de la factoria SNK hasta la llegada de «King of Fighters». Casi una obra maestra de la programación. **VALORACIÓN: 9**



he Super Spy. Un curioso juego de acción con perspectiva ıbjetiva, innovador en su concepción para su época. ecomendable. **VALORACIÓN: 6**



Top Hunter. Precioso juego de aventuras y acción, que rebosa originalidad por las dos caras del compacto. Una pequeña joya de SNK, aún por descubrir. **VALORACIÓN: 8**



Top Player's Golf. La aportación golfística de SNk para su consola. Aceptable juego deportivo sin más. Sólo para fans del género y jugadores en apuros. **VALORACIÓN: 6**

GRAN CONCURSO NEOGEO CD



SORTEAMOS 10 NEOGEOCD



y los juegos:

- ART OF FIGHTING 2
- FATAL FURY SPECIAL
- SAMURAI SHODOWN 2
- WINDJAMMERS
- AGGRESSORS OF DARK COMBAT
- STREET HOOP
- VIEW POINT
- MUTATION NATION
- 2020 SUPER BASEBALL
- SENGOKU 2

¿Has leído el reportaje sobre **NEO GEO CD**? Pues adelante, con toda la información podrás resolver fácilmente las preguntas que te planteamos. ¡No pierdas tiempo y a por todas, uno de estos NEO GEO CD con juego puede ser tuyo!

1. ¿Cómo se llama el juego de baseball que próximamente aparecerá para Neo Geo CD?
2. ¿Qué memoria de la máquina tiene 56 Megas?
3. ¿En qué saga de lucha de la factoría SNK está a punto de aparecer la cuarta parte?
4. ¿Cómo se llama el juego de fútbol del que pronto verá la luz la tercera parte?
5. ¿Cuál es el juego de lucha en el que todos los personajes llevan una espada o similar, y que recientemente ha estrenado una segunda parte?
6. ¿Qué tipo de carga lleva el aparato que definitivamente se ha comercializado en todo el mundo, frontal o superior?
7. ¿Cómo se llama uno de los beat'em ups más famosos, y que pronto saldrá en versión CD?
8. ¿Cuál es la ciudad japonesa en la que está ubicada la compañía SNK?
9. ¿Cuál es el nombre del primer juego de baloncesto que ha aparecido para Neo Geo CD?
10. ¿Cuál es el juego de lucha que más personajes ha utilizado hasta el momento?

BASES 1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HI- TECH, que envíen el cupón (no son válidas fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HI - TECH; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NEO GEO CD.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, que serán ganadoras de los siguientes premios: Consola Neo Geo CD, con un juego cada una (Windjammers, View Point, Mutation Nation, 2020 Super Baseball, Aggressors of Dark Combat, Art of Fighting 2, Samurai Shodown 2, Fatal Fury Special , Sengoku 2 y Street Hoop) y tres pósters (Neo Geo CD, Samurai Shodown 2 y King of Fighters). Se extraerán otras 20 cartas que ganarán cada una dos pósters (Samurai Shodown 2 y King of Fighters). El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 de Febrero de1995 al 30 de Marzo de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 11 de Abril 1995, y se publicarán en el número de Mayo de HI - TECH.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

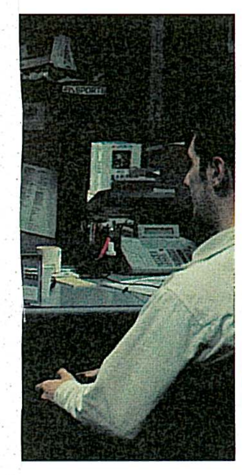
Además regalaremos posters de NEO GEO CD, de Samurai Shodown 2 y de King of Fighters. ¡¡Envía rápidamente tu cupón!!

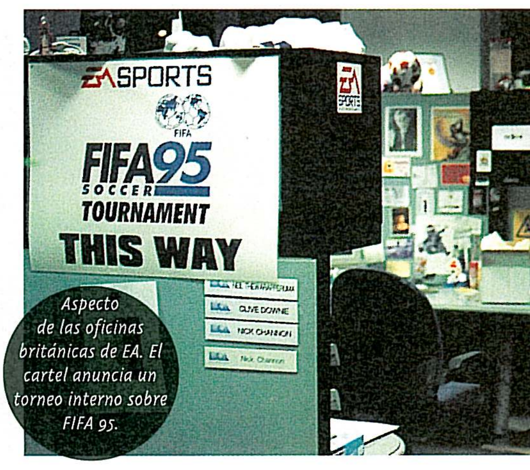












Aspecto de las oficinas británicas de EA. El cartel anuncia un torneo interno sobre FIFA 95.

TRONIC

O MÁS IMPORTAN

Megadrive, posee un buen número de compañías subsidiarias (y otras que han pasado a formar parte de su enorme estructura) y extiende sus tentáculos por medio mundo. Una decisión de Electronic Arts puede conmover al mundo del videojuego y el hecho de que se decante por alguno de los nuevos sistemas podría suponer la ruina para el resto. EA atraviesa su mejor momento pero, ¿y el futuro?, ¿será tan prometedor como algunos proponen?

Jelly Boy, NBA Shodown, IMG Tennis, PGA Tour Golf, Shaq Fu, Buck Rogers...

Dicen que por sus obras los conoceréis, por lo que Electronic Arts no necesita más tarjeta de presentación que esta lista de juegos. Pero, aún así, vamos a recordar un poco su historia.

Han pasado 13 años desde que **Trip Hawkins se decidiera a fundar la compañía** junto a 10 socios más.

Al principio tan sólo 10 empleados formaban la plantilla, pero ahora la compañía americana **tiene sucursales en casi toda Europa** -en España se han hecho con la importante distribuidora Drosoft-, **Asia y Australia**; disfrutan de un **"joint venture" con JVC**, cuyo "hijo" se llama EA Victor; **en 1994 tuvieron unos ingresos de 418 millones de dólares** y unos beneficios netos de 45 millones; **acumulan 186 títulos que han alcanzado la cifra de 1 millón de dólares en ventas y 44 de más de 5 millones**; y coleccionan hasta **500 premios a la creatividad y al avance tecnológico.** El curriculum, es impresionante, sin duda.

Esta compañía americana alcanza la cifra record de 500 premios a la creatividad y al avance tecnológico

En cuanto al presente (olvidando aquella batalla con Sega para producir cartuchos de forma independiente), EA nos ha deparado algún cambio a mejor y unas cuantas guerras dialécticas.

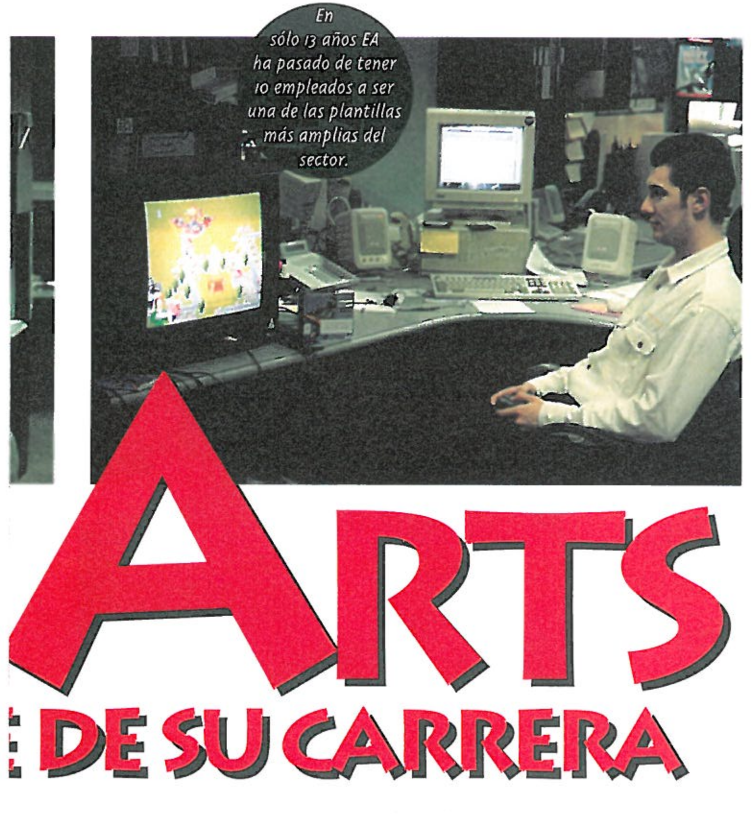
Electronic Arts apuesta por 3DO, si bien no quiere desligarse de nombres como Ultra 64, PlaySation o Saturn

Al grano. En un momento dado **EA decidió que no quería distribuir juegos para Super Nintendo**, porque no le era rentable. ¿Las causas? Habría que buscar el porqué en la política de licencias Nintendo y en los costes de fabricación. El caso es que **EA firmó un acuerdo de muchos millones con Ocean** para que los ingleses compraran los cartuchos que tenían en desarrollo o ya habían finalizado para Super Nintendo (Shaq Fu, Syndicate, Jelly Boy) y no pensaban lanzar al mercado.

Gracias a este acuerdo, **FIFA Soccer**, uno de los mejores juegos de la historia, pudo llegar a la 16 bits de Nintendo y machacó en ventas en todo el mundo.

Y hablando de ventas, el presente también ha deparado grandes cosas a EA en este sentido. Y como muestra un simple botón. **FIFA 95 para MegaDrive ha sido posiblemente el título más vendido del 94**, batiendo records inconcebibles.

El futuro le pide a Electronic Arts más marcha, más creatividad, innovación. Y EA está respondiendo. Los acuerdos con empresas de la talla de **Colossal Pictures** (creadores de Liquid Television para MTV) o **Children's Television Network** (padres de Barrio Sésamo) definen su claridad de ideas. Como lo hace el hecho de que hace "parieran" el **Advanced Electronic Group** con la misión de **investigar nuevas máquinas y nuevos mercados**.



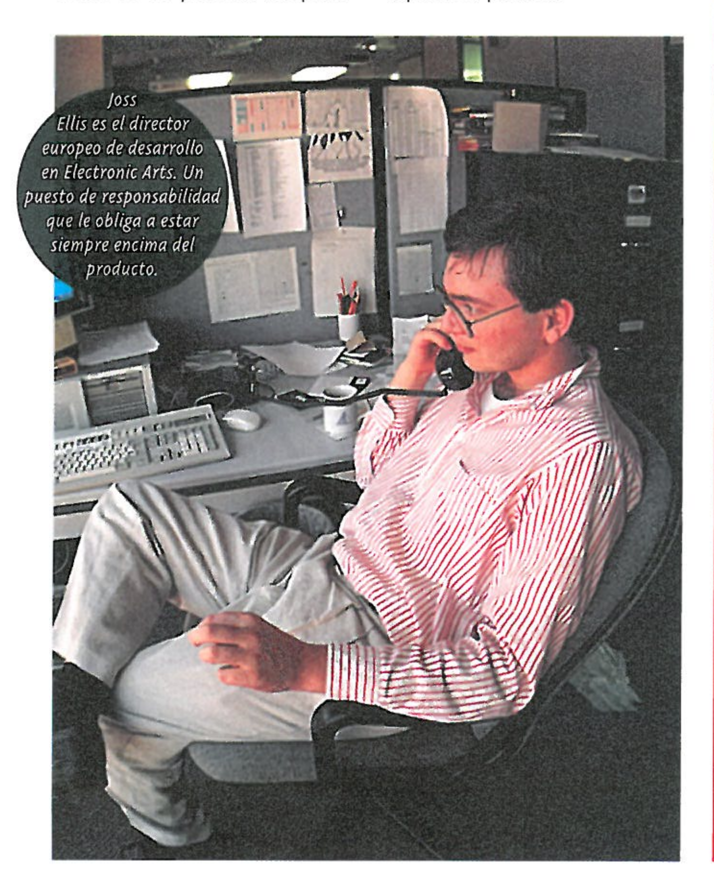
En sólo 13 años EA ha pasado de tener 10 empleados a ser una de las plantillas más amplias del sector.

ARTS

DE SU CARRERA

En principio **3DO parece la máquina elegida, el formasto a apoyar**. Pero EA no se conforma con eso: hay que estar en todas partes. En las páginas que siguen tenéis los datos suficientes como para haceros una idea de lo que aguarda a EA durante este año: **Saturn, PlayStation, Ultra 64 y Panasonic FZ-10** parecen las palabras clave. Sin dejar a un lado **el PC y su CD-Rom**, por supuesto.

Lo que ocurre es que de la pelea de máquinas tiene que salir un ganador, y a nosotros nos da **que estos chicos van a apostar a vencedor.** Hasta que eso ocurra, a lo mejor se conforman tan sólo con versionar e ir pasito a pasito...



Joss Ellis es el director europeo de desarrollo en Electronic Arts. Un puesto de responsabilidad que le obliga a estar siempre encima del producto.

ROMPIERON EL HIELO DE 3DO

Durante la primera quincena del mes de febrero, Drosoft -o Electronic Arts España, que todavía no se han aclarado con el nombre-, ha puesto a la venta los primeros compactos para 3DO que llegan a España de forma oficial. Se trata de cuatro clásicos de Electronic Arts que a partir de ya podéis encontrar en las tienda.

FIFA International Soccer.



• La mejor versión del juego que convirtió a Electronic Arts en un mito en el mundo de las consolas. Gráficos, perspectivas, movimientos y sonidos entendieron magistralmente a la máquina Panasonic. Y los resultados, a la vista están, son espectaculares. Precio recomendado: 8.990 pts.

Need for Speed.



• El simulador de conducción más espectacular de los últimos tiempos. Patrocinado por la prestigiosa publicación americana Road & Track, esta "necesidad de velocidad" apuesta por el realismo y la sofisticación como armas para realizar un juego de auténtico lujo. Ahora, al alcance de todos. Precio recomendado: 8.990 pts

Rebbel Assault.



• El arcade galáctico por excelencia. Éxito en PC, crack en Mega CD y con visos de dar caña a todos los productos espaciales disponibles en 3DO. La producción de Lucas ha sido perfectamente versionada por Electronic Arts, y su calidad se deja notar desde el primer minuto de vídeo. Precio recomendado: 8.990 pts

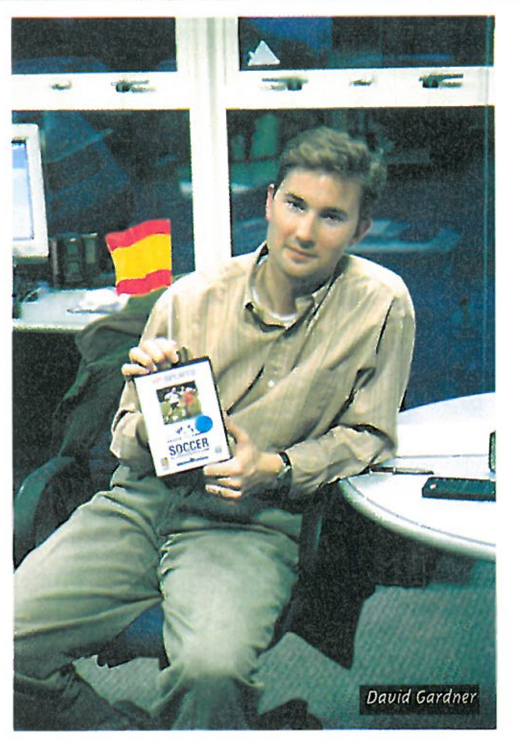
Super Wing Commander.



• El origen de la maravillosa saga de Origin. Un simulador de combate espacial que te trasladará a un futuro en el que la especie humana lucha permanente contra la raza extraterrestre de los Kilrathi. Prepárate para afrontar un montón de misiones con objetivo defender a tu planeta. Precio recomendado: 7.990 pts


David Wilson

David Wilson y David Gardner, responsables de relaciones públicas y marketing en EA respectivamente, responden a las preguntas que Hitech y medio mundo se están planteando sobre el futuro de una de las compañías emblemáticas en el sector.



David Gardner

"TODAS LAS NUEVAS MÁQUINAS NOS ENTUSIASMAN"

Hitech: estáis empezando a distribuir juegos de 3DO en España vía Drosoft. ¿Pensáis continuar programando CDs para 3DO o creéis que se trata de un mercado demasiado inestable?

David Gardner: *Hemos tenido un gran éxito en el mercado del software para 3DO y ya hemos producido títulos capaces de vender más de 100.000 unidades. La consola 3DO es actualmente el único formato de tecnología avanzada disponible en Europa. EA se ha comprometido a apoyar los nuevos productos que sean demandados por los consumidores.*

Ht: Juegos como Need for Speed o FIFA Soccer aprovechan al máximo las capacidades de la máquina. ¿Aspiráis a más o creéis que habéis tocado techo con estos títulos?

David Wilson: *La experiencia que hemos tenido con otras máquinas nos dice que los programadores siempre tardan cierto tiempo en aprovechar al máximo la capacidad de un nuevo formato. Los programadores siempre están perfeccionando y mejorando las rutinas y explorando la arquitectura para producir más y mejores juegos.*

Los usuarios de 16 bits no van a desaparecer de la noche a la mañana por las nuevas consolas.

Ht: ¿Estáis de acuerdo con la política llevada a cabo por los "grandes del sector" al anunciar sus nuevas máquinas con un año de antelación a su fecha de lanzamiento?

DG: *Creo que crea cierta confusión anunciar nuevos productos con tanta antelación. Sé lo fustrante que es para el público no poder comprar estos productos inmediatamente, pero sirve para llenar las páginas de la prensa especializada y no veo ninguna forma de evitar que esto suceda.*

Ht: ¿Qué pensáis del Ultra 64 de Nintendo? ¿Pensáis programar juegos para este sistema?

DW: *Evaluaremos objetivamente las virtudes de este formato así como nuestras posibilidades financieras y, una vez que le demos el visto bueno, la apoyaremos sin ningún género de dudas.*

Ht: Si tuviérais que apostar por una nueva máquina, ¿cuál elegiríais?

DG: *Aún es demasiado pronto para responder a esa pregunta, ya que depende en gran medida del precio del lanzamiento. Todas las nuevas máquinas me entusiasman, aunque me gustaría que alguien me dijera cuál va a ser la más barata.*

Ht: ¿Qué opináis del mercado español, especialmente tras consolidar vuestra posición mediante la compra de Drosoft?

DG: *El mercado español es uno de los más importantes de Europa. De hecho nuestras ventas en España han crecido hasta el punto de situarse por encima de las que hemos obtenido en Alemania. EA quiere tener una presencia importante en todos los mercados principales para apoyar plenamente a comerciantes y consumidores, y con la ayuda de Drosoft estamos en condiciones muy favorables para lograrlo.*

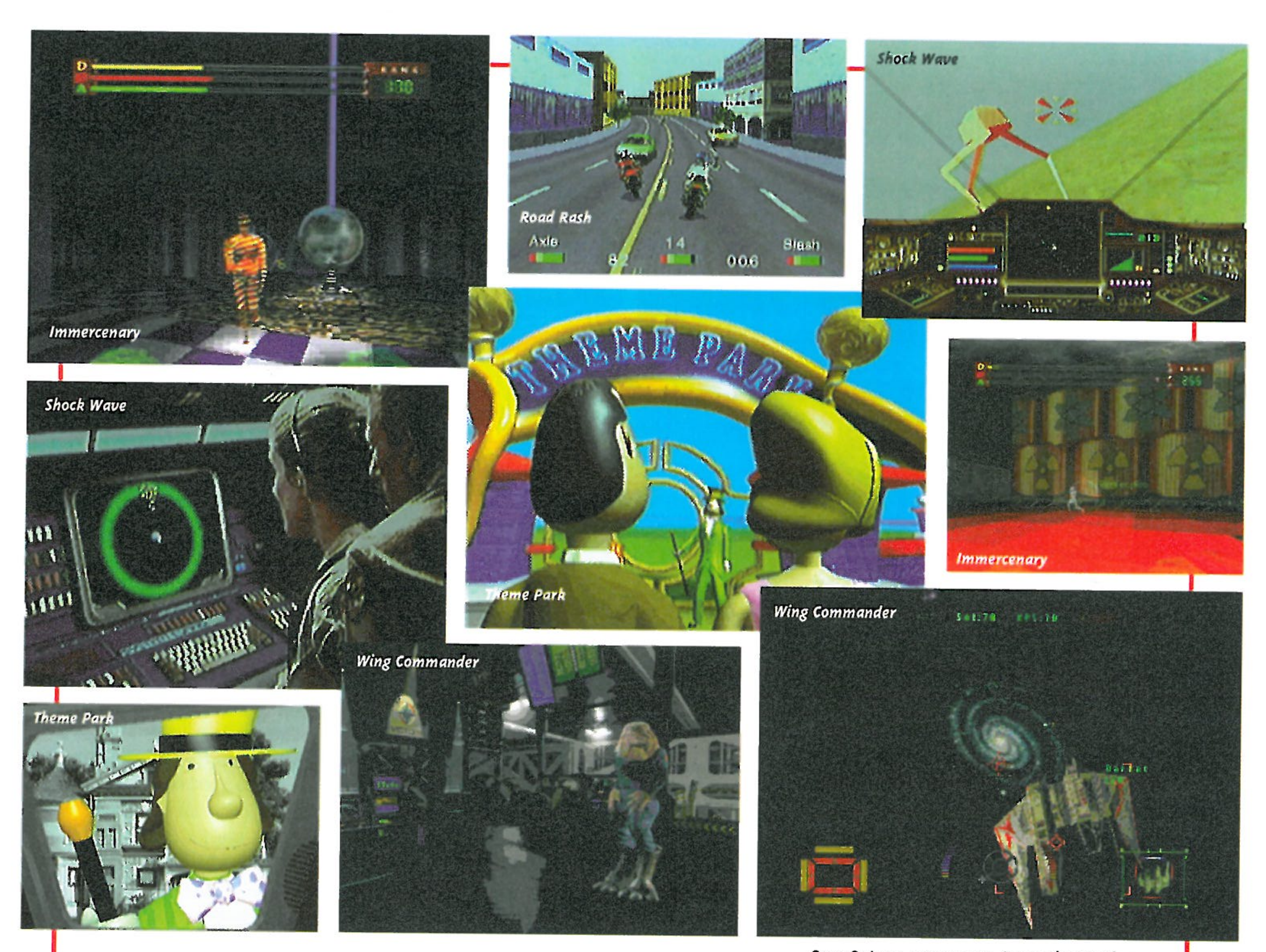
Una vez que demos el visto bueno al Ultra, lo apoyaremos sin ningún género de dudas.

El mercado español es uno de los más importantes de Europa para nosotros, por encima del alemán.

Ht: Hay quien piensa que el mercado de 16 bits está en decadencia, ¿cuánto tiempo crees que van a sobrevivir estos formatos?

DW: *Nuestro sector está basado en la tecnología y se caracteriza por sus constantes avances en este terreno. En consecuencia, las entendidos y los periodistas especializados se pasan la mayor parte del tiempo especulando con el próximo "bombazo". Sin embargo, hay un hecho indiscutible: todavía existe una enorme cantidad de usuarios de máquinas de 16 de bits y no van a desaparecer de la noche a la mañana por el lanzamiento de unas cuantas consolas nuevas.*

Lo que ocurre es que la popularidad de los formatos más anticuados va decayendo, las máquinas pasan a los hermanos pequeños y los jugadores se vuelven mucho más selectivos a la hora de comprar juegos. Sólo los mejores cartuchos se venderán en grandes cantidades pero, no obstante, este mercado sobrevivirá durante algún tiempo.



BUSCAMOS NUEVOS HORIZONTES

El segundo desembarco español para **3DO** llegará en breve, vía **DROSOFT**. Y traerá un **Road Rash** que, tras su paso por Sega, aterriza de forma oficial en el formato de Hawkins. Y **Shockwave**, un shoot´em-up espacial que ofrece perspectiva subjetiva y vídeo a tuttiplen.

Pero la cosa no parará ahí. A lo largo del mes de abril verá la luz **Wing Commander 3, Heart of the Tiger**. La entrega final de la serie Commander invitará a interactuar cara a cara con un selecto grupo de notables de la pantalla entre los que estarán **Mark Hamill, Malcom McDowell y John Rhys-Davies**. Técnica cinematográfica, calidad CD, **gráficos diseñados en estaciones Silicon** y tecnología punta abrazan el que será uno de los juegos más apasionantes de entre los disponibles en 3DO.

Algo más adelante, aunque aún sin fecha definida, aparecerá en el mercado otro título para 3DO. Se llama **Immercenary**, y es un gran compacto escrito por el grupo **Five Miles High** en base a una mezcla de técnicas visuales, vídeo y mucha estrategia + shoot´em-up. Será **una especie de Doom** en el que habrá que disparar a todo lo que se mueva, mientras voces e imágenes ofrecen instrucciones de forma continuada.

También sin fecha decidida aparecerá la versión 3DO de **Theme Park**, uno de los programas más divertidos y curiosos de los últimos tiempos, que nos propondrá dirigir un parque de atracciones al más puro estilo Sim. Habrá que pensar, interactuar, tener en cuenta lo que cuesta una coca-cola y hasta hacer la montaña rusa más grande del mundo.

Y bien, pues ahora que conocéis lo que Electronic Arts tiene en cartera para los próximos meses, no queremos que os quedéis con la idea de que esta gente sólo está diseñando programas para 3DO. Fuentes de EA nos han confirmado que desde ya trabajan intensamente en la **producción de compactos tanto para SegaSaturn como para Sony PlayStation.** De hecho, algunos títulos han trascendido ya a la prensa y dado su interés, no tenemos por menos que adelantároslos. Veréis, por lo que se refiere a **Sony**, la compañía americana tiene previsto lanzar versiones de casi todos sus productos de la serie **EA Sports**. Estarán FIFA Soccer, NHL Hockey, PGA Tour Golf, NBA Shodown o el propio John Madden. También visitarán este soporte juegos como **Road Rash o Shockwave**.

La parte Saturn incluirá alguna novedad más. Junto a la serie **EA Sports** y la correspondiente versión de **Shockwave**, EA lanzará **Magic Carpet** (un delicioso programa para CD Rom diseñado por Bullfrog), **Storm Troop** y **Wing Commander** 3. Será, o eso nos han dicho, durante las navidades del 95.

¿Y el Ultra?, os preguntaréis. ¿Qué pasará con la máquina de Nintendo? Pues nada, que **EA no suelta prenda** sobre su interés en esa máquina. Que **están esperando acontecimientos** y que aún no tienen nada definido. En caso de que se adhieran a la fórmula Nintendo, ya os **podéis hacer una idea de lo que depararán sus primeros juegos.**





No son imágenes reales, pero casi. Es un juego de coches, pero no tiene nada que ver con lo visto hasta el momento. El departamento de desarrollo de Sega Amusement ha llegado tan cerca de la perfección que cuesta creerlo.

Cuando parece que todo está inventado en este sector, llega **Sega Amusement**, y con un nueva recreativa demuestra que se puede mejorar lo inmejorable. Esta es la historia de los últimos tres años. Lo hemos visto con **Virtua Racing, Virtua Fighter y con Daytona USA. Y ahora lo vemos con Sega Rally.**

Todos esperábamos que la revolución llegara de la mano del tan cacareado **Model 3**, y de repente llegan unos muchachos de la división número 3 de **AM R&D** y dicen que **el Model 2 puede aún dar mucho de sí.**

Lo curioso del caso es que esta división ni siquiera había participado directamente en los dos últimos "racing-games" de Sega. Suyos han sido otros programas como **Star Wars Arcade y Jurassic Park.** Pero el auge actual de los juegos de coches les impulsó a intentar el más difícil todavía.

La idea era presentar un juego de coches distinto, pero que tuviera el suficiente tirón popular como para calar hondo en cualquier parte del mundo.

La fórmula estaba ya bastante explotada, y últimamente, también las carreras de prototipos (Ridge Racer y Daytona), así que ¿por qué no intentar recoger la espectacular realidad del **Campeonato del mundo de Rallys**?.

Y la verdad es que no se podía haber elegido mejor momento para traer este arcade a nuestro país, cuando tenemos a un compatriota entre los mejores del mundo de esta modalidad.

Pero en AM 3 **no querían quedarse en ofrecer simplemente un juego divertido y espectacular.** Su objetivo era acercarse lo máximo posible a la realidad, intentar que el jugador se sintiera de verdad pilotando uno de estos bólidos. El primer paso era conseguir **una calidad de imágen sin igual.**

Las mejoras introducidas en el Model 2 permiten **hacer un uso más acusado de las texturas,** y por tanto, ➲

SEGA a un paso d



La calidad de imágen que presenta Sega Rally sólo es comparable al realismo conseguido en el movimiento de los coches. La participación de los expertos de Lancia y Toyota más la capacidad creativa de AM3 ha resultado en el juego de coches más revolucionario de la historia, una obra maestra de la programación.



Movimiento real. *El "mueble" que acompañará a este Sega Rally también tiene su encanto.* **Además de contener todos los detalles del Lancia Delta Integrale de Didier Oriol** *(hasta la publicidad y la matrícula.), se ha incluido un dispositivo llamado* **"Generador activo de shock"**, *para crear una impresión real en la conducción. Este invento permite que el mueble se mueva de forma real según el terreno o los virajes que realize el coche durante los recorridos.*
Sega Rally permite conectar hasta 4 máquinas *para participar otros tantos jugadores a la vez (un módelo así lo veremos en España en los salones New Park de la Vaguada en Madrid en el mes de Marzo).*
También estaba previsto un mueble con el diseño de un **Toyota**, *perono está confirmado que podamos verlo en nuestro país.*

RALLY
la realidad

conseguir unas formas casi reales, en las que apenas se notan los **300.000 polígonos que se manejan por segundo.** También era necesario eliminar los pequeños defectos que surgieron en Daytona, como la formación de polígonos en la lejanía, para lo cual **se ha aumentado la velocidad de proceso y se ha añadido una memoria extra**, como ya se hizo en Virtua Fighter 2.

Por último, la utilización de otros efectos visuales, como el fantástico retrovisor, o las trucadas transparencias que permiten incluso ver la imágen reflejada del conductor en el parabrisas del coche, **completan un trabajo técnico excelente.**

La segunda premisa

pasaba por **simular una conducción deportiva pero real**, de modo que el objetivo del individuo sea pilotar más que jugar. Para ello se ha contado con el **apoyo de especialistas de Lancia y Toyota** que han ayudado a plasmar con detalle los movimientos de estos coches: derrapajes, salidas, curvas, el manejo del volante o la utilización de la palanca de cambios.

El resultado ha sido increible, **las sensaciones producidas por Sega Rally no tienen nada que ver con lo que transmitían Daytona o Ridge Racer.** Aquí se trata de conducir de verdad, y que nadie espere llevar el coche a 200 Km/h. sin estamparse contra un muro, a menos que se trate del propio Carlos Sáinz. ¿O acaso lo hacéis habitualmente con vuestro coche?

Además, y para completar la obra, **se han incluido**

Árbol Genealógico de Sega Rally
(el principio del éxito)

1970

Asi empezó todo. *Un híbrido entre el pinball y los juegos de coches, una simulación primitiva.*

1979

Monaco Gp *no sólo fue una arcade, también marcó una época en las consolas.*

1986

Con ***Out Runners*** *el realismo comenzó a llegar a las pantallas. Calidad gráfica y un mueble de lujo le avalaban.*

1989

Super Monaco GP *daba un paso más en la carrera de Sega. Una versión mejorada del gran clásico.*



1991

Rad Mobile *no tuvo el éxito esperado. Pese a su espectacular aspecto, la jugabilidad dejaba mucho que desear. Un traspies.*

1992

Virtua Racing *marcó una epoca. Los polígonos hicieron su aparición, y la sensación de velocidad se multiplicó.*

1994

Daytona USA *conmocionó a medio mundo, y aún lo sigue haciendo. Más polígonos pero ahora con texturas*

1995

Model 2: Hardware del futuro

Sigue siendo la placa estrella de Sega, y parece que aún le queda cuerda para rato. Model 2 es el sistema de hardware que ha albergado los últimos éxitos arcade de Sega.

Estas son sus características:

CPU : *32 bit RISC a 25 MHz.*

CO-PROCESADOR: *32 bit 15 MFLOPS.*

MEMORIA: *RAM 8 bit ROM 288 Mbit.*

DPI: *496 (H) 384 (V).*

SCROLL: *2 planos, línea horizontal de scroll 32,768 colores.*

VENTANA: *2 planos, procesador gráfico 3-D. 900.000 vectores/segundo 300.000 polígonos/segundo con mapeados de texturas. Sombreado plano, micro texturas, multi ventanas.*

POLÍGONO: *Reflector difuso 120 pixel/ seg.*





La idea de Sega Rally es ofrecer la verdadera sensación de participar en un Campeonato del Mundo de Rallys. Por eso, se ha recogido hasta el más mínimo detalle, desde el diseño de los coches, hasta el sistema de competición. Los recorridos se efectúan por ciudades, montañas y desiertos, en una carrera contrareloj.



La máquina hace las veces de copiloto, con una indicación visual del sentido de la siguiente curva, y una voz que aconseja la velocidad más apropiada.

AM R&D, así trabajan

No hay duda de que de un tiempo a esta parte, ***el departamento de desarrollo de Sega se está convirtiendo en uno de los más prolíficos y talentosos del sector de las máquinas arcade****, con juegos como* ***Virtua Fighter 1 y 2, Daytona USA, Desert Tank, etc.*** *Sin embargo pocos pueden imaginar cuál es el estricto proceso que siguen desde que surge la primera idea de un juego, hasta que finalmente ve la luz en los salones recreativos. Nosotros os lo vamos a contar.*

En el departamento de desarrollo de Sega en Japón trabajan aproximadamente unas 1300 personas. *Este departamento cuenta con 4 secciones dedicadas al diseño y la programación, que son las conocidas como* ***AM1, AM 2 (los más famosos últimamente por la realización de los juegos Virtua Fighter, Daytona, Desert Tank...), AM 3 (creadores de Sega Rally) y AM 4.*** *Cada uno de estos grupos está formado por 12 personas, que son los auténticos "inventores" de los juegos, y es aquí dónde se gestan las ideas y los primeros diseños de cada arcade.*

Cada grupo trabaja por separado, y cuando surge una idea, la sección responsable presenta el proyecto al director general de desarrollo ***Mr Higashi Suzuki*** *(no confundir con Yu Suzuki, que es el productor de los juegos de AM 2), quien decide si el juego es viable para ser programado. Normalmente* ***se deshechan el 80 o 90% de los juegos que se presentan a Mr Suzuki.*** *Si finalmente se dedide convertir el proyecto en juego, comienzan las labores de programación, en las que ya participan miembros de las otras secciones e incluso otras compañías relaccionadas con la música, el video, etc. Al 50% de su desarrollo, se expone el proyecto al resto de las secciones, de tal forma que* ***debe haber unanimidad en en el convencimiento de que el juego va a ser un éxito.***

Todavía sin concluir, ***se realiza un test entre el publico para conocer la respuesta de los jugadores habituales de los salones.*** *Estos tests son bastante curiosos, pues ni siquiera se da a conocer el nombre del juego. Simplemente, se introduce una unidad en un determinado salón de conocido prestigio, con un mueble de otro juego, poco llamativo, de modo que los jugadores puedan probarlo sin conocer muchos detalles sobre él. Más de uno habrá echado una partida en uno de estos programas sin saber que estaba disfrutando del próximo bombazo de Sega.*

Si la respuesta del público es favorable, se terminan de retocar los últimos detalles para su definitivo lanzamiento, ya a nivel oficial.

La división de AM R & D en distintas secciones conlleva que haya épocas en las que una alcanza más éxito que las otras, como en el caso de AM 2 en los últimos años. Incluso se mitifica al jefe de esa sección, como ha sucedido con Yu Suzuki. Ahora le ha tocado el turno a AM 3, programadores de Sega Rally, y que tienen en su haber juegos como Star Wars Arcade, Jurassic Park, Rail Chase y Moon Walker. El nuevo genio de desarrollo en Sega se llama ***Tetsuya Mizuguchi****, pertenece a AM 3, y se dice de él que* ***Sega Rally es sólo el principio de lo que nos ofrecerá durante los próximos meses.*** *Otros miembros de AM 3 son Kenji Sasaki (diseñador) y Sohei Yamamoto (programador).*

Dentro de los proyectos en los que está trabajando AM R & D se encuentra una especie de máquina de realidad virtual llamada Tec War *que estará lista para Mayo, y* ***un nuevo juego de fútbol totalmente innovador.*** *Pronto podremos disfrutar de ellos.*



todos los aspectos concernientes a los Rallys, desde el sistema de competición hasta los detalles más imperceptibles. A saber, los recorridos se efectúan por tramos cronometrados en los que los automóviles salen cada tres minutos; hay campeonatos en desiertos, bosques, montañas y en tramos urbanos; existe la figura del copiloto, representada por las indicaciones gráficas del sentido de las curvas y una voz en off que aconseja la velocidad de entrada y salida en cada curva; los automóviles que aparecen, Lancia Delta Integrale del 92 y Toyota Celica del 94, son réplicas exactas de los originales...

Así es Sega Rally, una competición real como la vida misma, **una oportunidad inmejorable de disfrutar de la emoción de un Rally desde una sala de juegos.**

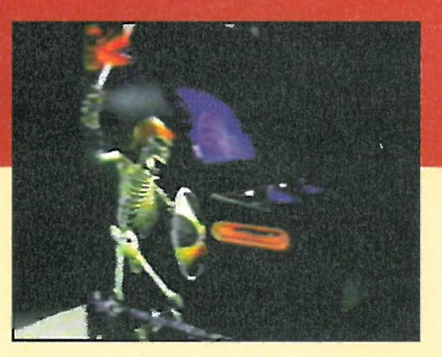
En Marzo, Carlos Sáinz ya no nos dará tanta envidia. Os lo podemos asegurar.

ULTRA 64

LA GRAN X

Dicen que a Nintendo no le importa llegar tarde a su cita con el futuro. Que no les tiene miedo ni a los planetas de Sega ni al catálogo de 100 títulos para PlayStation. Y dicen también que su único objetivo es crear una máquina tan potente como para que se le perdone la impertinencia de llegar el último a la fiesta. Pero ¿cuándo se desvelará el entramado que rodea a este misterioso proyecto?

Por Juan Carlos García.







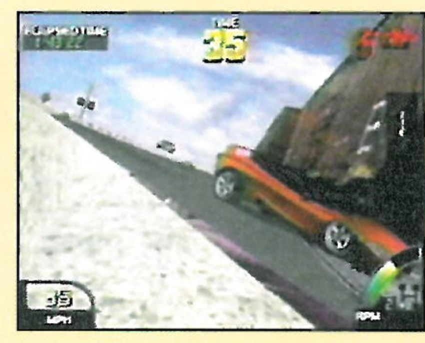












Las recreativas siguen su camino

¿Está resultando rentable, hasta la fecha, el proyecto Ultra 64? Los números españoles dicen que sí. Se otea que la masa ha pasado del escepticismo a la credulidad y que la demanda empieza a producirse. ***Eddie Morales, responsable de Amustec (la empresa que distribuye en España las recreativas de Williams),*** *nos confiaba hace poco los últimos datos que obran en su poder.* ***De Cruis´n USA, por ejemplo, se haen vendido 20 unidades del modelo Full Motion y 30 del Deluxe Pack.*** *El stock de la máquina de lujo se ha agotado en toda Europa, mientras que del otro mueble aún quedan muestras. Todo hace indicar que se van a aprovechar para la configuración del modelo* ***LINK*** *(dos conductores frente a frente), cuya llegada se daba por segura para finales de este mes de febrero.*

En el momento de nuestra conversación aún no había salido a la calle ***Killer Instinct.*** *Amustec se ha hecho con 35 máquinas para su distribución española, y a sólo dos semanas para su lanzamiento la mitad ya están reservadas. Vamos a ver hasta qué punto se arriesga el empresario de arcades español con una máquina que huele a triunfo pero sabe a polémica. El tiempo nos lo dirá. Y también nos dirá hata dónde puede llegar una tecnología que, en opinión de Eddie Morales,* ***está sólo a un 20% ó 30% de sus posibilidades reales.***

Descubrir noticias a estas alturas sobre **ULTRA 64** se está convirtiendo en un asunto de Estado. No es el caso GAL pero con el PlayStation y la SegaSaturn pegándose ya en Tokio por vender más que el rival, **cualquiera daría su brazo derecho por desvelar la X,** -en este caso, de Nintendo-, y descubrir **qué es lo que se esconde exactamente detrás de todo este montaje.**

Las últimas dosis de información contrastada que han salido de esta «Cía» del videojuego hablan de tranquilidad. Los plazos de tiempo se van cumpliendo, los primeros juegos arrasan en los arcades y el precio, dicen, continúa en la misma línea. Es decir, **la máquina estará en Japón durante el mes de septiembre y aterrizará en Estados Unidos y Europa simultáneamente a finales de noviembre.**

Nintendo está acelerando el lanzamiento de su Ultra 64 en versión consola. Al parecer, la compañía nipona piensa que estos primeros meses no son decisivos, pero creen que sí sería más grave no estar en la calle para las próximas Navidades.

Pero si el lanzamiento nipón se retrasa un mes, el resto de envíos sufrirá el consiguiente aplazamiento. Y otro detalle : parece que **la llegada a Europa será escalonada,** en función de los pedidos o de la implantación de Nintendo en cada país.

Los primeros juegos

ya sabéis cuáles son y respecto al éxito que están obteniendo, los datos cantan: **Cruis´n USA ha roto stock en Europa y Killer Instinct ya acumula premios al software arcade más innovador.**

Por la parte que toca a las cifras, supongo que también estaréis en antecedentes. No más de **200 dólares (30.000 pts) por la máquina y entre 70 y 80 "pavos" por los cartuchos.** Esto en U.S.A., por supuesto.

Sin duda, ésta parece -si todo se cumple-, la fórmula más barata de un mercado que se ha propuesto helarnos la sangre a base de subidas.

La filosofía del cartucho también continúa adelante en detrimento del CD. Nada que envidiar. Se supone que **los cartuchos de megamemoria son el resultado de complicadas técnicas de compresión de memoria** llevadas a un acceso rapidísimo. Y eso significa que juegos de 30 ó 40 megabytes podrán ser "reducidos" a 100 megabites y carga instantánea. Ningún mensaje de LOADING aparecerá en pantalla.

En este momento sólo **Rare, Acclaim y Williams cuentan con un equipo de desarrollo Ultra 64.** Según todas las lenguas, éste consiste en un enorme engendro de chips sobre el que se trabaja tanto para crear software como para incluir mejoras de hardware.

En **un vídeo súper secreto** que tuvimos oportunidad de ver hace unos días, quedaba patente el trabajo que está siguiendo Nintendo. En él se muestran logros como el efecto **«antialliased»** (texturas perfectas, sin pixelación de imágenes) o **la presentación de las imágenes en tiempo real,** es decir, sin apariciones bruscas de última hora. Pero la información era confidencial y no se nos ha permitido facilitar imágenes, así que tendréis que confiar en nuestra palabra de que estos detalles técnicos son una realidad.

La carrera por conseguir la plataforma de videojuegos más potente de la década no ha hecho más que empezar. Sega y Sony ya se han adelantado, **pero Nintendo aún no ha dicho su última palabra.**



Los primeros de la primera

He aquí las cinco primeras joyas que están o van a estar en breve en el mercado del arcade. Posiblemente hayáis oído hablar de otros títulos, pero a falta de confirmación, hemos preferido ofreceros lo que están ya asegurados.



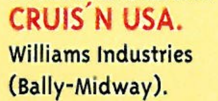
Cruis'n USA



Killer Instinct

Primera bestia: CRUIS´N USA.

Williams Industries (Bally-Midway). Disponible desde diciembre de 1994 en dos modelos de recreativa. En breve, la versión link para dos pilotos.



Full-motion 3-D para una pasada de autos que anima a conducir deprisa sobre 4 autos de diseño. Escenarios reales (filmados en USA) soportados por 18 megabytes de información y una paleta de 16 millones de colores. El juego se llevó tres años de desarrollo y viene presentado sobre un formidable vehículo.

Segundo monstruo: KILLER INSTINCT.

Rare-Midway. Disponible desde Enero de 1995 sobre placa recreativa.

Premio al software de recreativa más innovador del 94. Diez luchadores enormes, renderizados e increíblemente veloces se parten la cara bajo la atenta mirada de los laboratorios Ultratech. Dicen que es el juego más salvaje de Nintendo, el que va a mostrar la cara oculta de la compañía nipona. De hecho ha sido vetado en varios países, los más puritanos, claro.

Tercera pasada: TUROK, THE DINOSAUR HUNTER

Acclaim. Finales de 1995

Acclaim es el primer licenciatario que se comprometió oficialmente con Nintendo para trabajar en Ultra 64. Su licencia captura a un héroe de Valiant Cómics, un indio kiowa habitante de una tierra perdida, al que todo hace suponer se le dará una vida plataformera muy a lo Donkey Kong sólo que envuelto en más violencia. Secretismo exagerado en torno al tema.

Turok, The Dinosaur Hunter

Cuarta llegada: DOOM

ID + Williams. Finales de 1995

Será una revisión sobre nuevos conceptos del juego con más "personalidad" de todos los tiempos (primera y segunda parte incluidas), cuyo desarrollo ha caído en las espaldas del equipo de ID software. No estarán solos. Nintendo ha decidido que Williams no pierda de vista el trabajo de ID, con lo que un equipo de la compañía americana se encargará de supervisar el tema.

Quinta propuesta: ¿PILOTWINGS2?



Paradigm Simulation + Miyamoto. Finales de 1995

El equipo virtual por excelencia está formado por Paradigm Simulation, y el creador más prolífico de Nintendo, también conocido por Shigeru Miyamoto. La consigna era que Miyamoto dirigiera y Paradigm pusiera a su disposición el mejor hardware de desarrollo 3-D jamás concebido. Se ha especulado con que el resultado pueda ser un Pilotwings 2. Nadie ha hablado de títulos, así que vamos a quedarnos con los rumores...

Técnica fantasmal

Predecir las características técnicas de una máquina que aún no ha definido sus propias capacidades se nos antoja laborioso, delicado y ciertamente milagrero. Habría que encomendarse a alguna Virgen al uso para pronosticar siquiera con qué posibilidades cuentan los equipos de desarrollo que sabemos que Rare y Williams tienen en su poder). Pero bueno, como de adivinanzas y esas magias negras la prensa sabe un montón, a ver si estas pistas tecnológicas consiguen apagar vuestras ansias de conocimiento.

Procesador central: *SGI/ Nintendo de 64 bits MIPS RISC (R4200) capaz de correr a una velocidad de 100 Mhz. El chip ha sido producido por Industrias MIPS.*

Gráficos: *Controlados en su mayor parte por el procesador central, sólo los gráficos tridimensionales dependen de un par de procesadores customizados de 24 bit. En total tenemos 32.000 colores en pantalla de una paleta de 16,7 millones.*

Memoria: *Uno de los datos inaccesibles. La prensa especializada asegura que se necesita al menos 1 mega de RAM para soportar alta resolución y una paleta de colores tan abultada.*

Sonido: *Advanced PCM (Pulse Code Modulation) multicanal. Permite todo tipo de digitalizaciones.*

Soporte: *Cartuchos de "mega-memoria". 100 megabits mínimo por cartucho, resultado de aplicar complicadas técnicas de compresión de memoria.*

Al igual que Sony, Nintendo no parece haber apostado por una máquina multimedia (no hay por el momento compatibilidad MPEG, es decir, posibilidad de ver vídeo digital), sino más bien por una soberbia súper consola/recreativa capaz sobre el papel de desbancar a los Namco y Sega en todos los sistemas.

Últimas noticias y sección de rumores

A 300 $ se puede elevar el precio del ULTRA 64 si los rumores que hablan de problemas en la CPU se confirman. Parece que se ha disparado el precio de los costes y que las previsiones son difíciles de cumplir. Hay otros que van contando por ahí que no habrá ULTRA hasta mediados del 96. Evitamos comentarios.

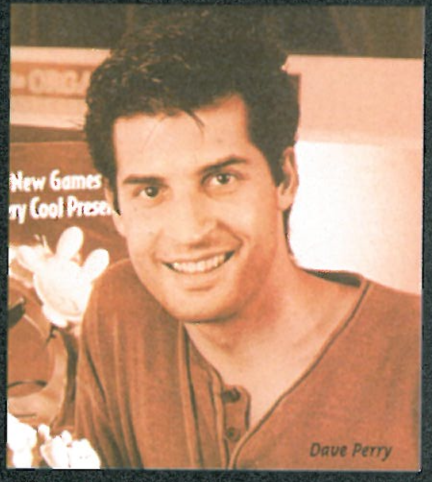
La última compañía que ha pasado a engrosar la nómina de colaboradores ULTRA 64 es Spectrum Holobyte. El equipo californiano famoso por sus excelentes trabajos poara PC desarrollará y publicará la conversión de la película de la Paramount TOP GUN. Será a finales de este año cuando quedaremos sorprendidos por los gráficos y efectos especiales que ofrecerá este bombazo recuperado del pasado

Nintendo no ha descartado la opción CD para su Ultra 64. Más aún, continúa investigando fuertemente en el tema. Como si desconfiaran en el cartucho o estuvieran jugando a dos bandas.

Rare está trabajando en un segundo juego para ULTRA 64. Intentamos entrevistar al equipo inglés de programación para este número, pero Nintendo América dejó caer amablemente que sus chicos están por el momento demasiado ocupados. Otra vez será.

Mortal Kombat 3 será de Ultra 64. Así nos lo han asegurado fuentes bien informadas de Nintendo que verían con malos ojos cualquier trasgresión del acuerdo firmado hace tiempo entre Nintendo y Williams. No hay posibilidad, pues, de compatibilizar MK 3. O de Ultra o de nadie.

Acclaim y Shiny Entertainment hablan sobre el Nintendo Ultra 64

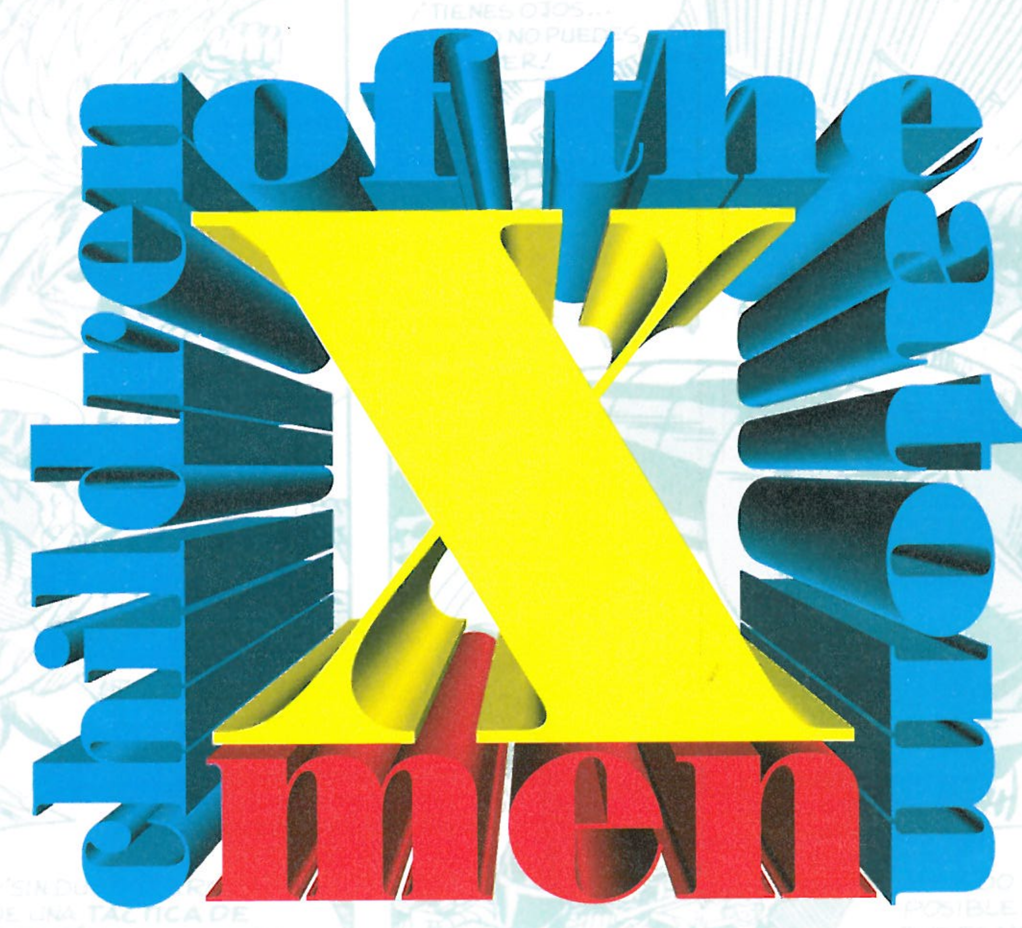


Dave Perry

• **Dave Perry**, *presidente de* **Shiny Entertainment**: *"Debo decir que para conseguir una copia de la máquina hay que obtener una licencia exclusiva de Nintendo y, por lo tanto, mientras no pueda jugar con ella no estoy dispuesto a tirar por la borda nuestro compromiso con Sega y Sony, compañías a las que profesamos un enorme respeto. Otra condición impuesta por Nintendo es la de dar su visto bueno a cualquier proyecto antes de que se pueda empezar a trabajar en él. Eso va totalmente en contra de nuestra filosofía, ya que en Shiny estamos convencidos de que las mejores ideas de programación surgen durante el proceso de realización y, en consecuencia, creemos que es un error aferrarse a un documento que puede tener hasta seis meses de antigüedad."*

• **Annie Shullivan**, *ejecutiva europea de ventas de* **Acclaim**: *"La alianza Nintendo-Silicon Graphics sugiere un excitante sistema capaz de ofrecer un manejo rápido del código, gráficos sofisticados y buen sonido a un precio competitivo. Las ventajas de Ultra 64 frente al resto de nuevas máquinas son: el precio (por debajo de los 300$), el formato cartucho, la lucha contra la piratería y la fuerza de Nintendo. Y las desventajas: el software disponible es exclusivo, lo que restringe el acceso de otros desarrolladores ya comprometidos con otras plataformas; el software de cartucho parece que disparará los precios; y el proceso de fabricación se antoja lento."*

Capcom y Marvel, unidos en la lucha



Será la primera vez que los X-Men (Patrulla X para los conservadores), **se enfrenten a un auténtico juego de lucha.** Hartos ya de ver al equipo fantástico en situaciones arcade de mayor o menor riesgo, teníamos verdaderas ganas de ver cómo se las arreglaban ante una situación tan comprometida como ésta. **El cómic y las series de televisión que se emiten en Estados Unidos han servido de inspiración.** Detrás, para más detalles, el inefable grupo que programó **Street Fighter II** y que dio vida a **Darkstalkers.** Y como apoyo logístico, nada mejor que las mentes pensantes de la **Marvel.** El cóctel promete lo suficiente como para que los próximos meses nos traslademos a vivir a cualquiera de los mejores arcades de la ciudad.

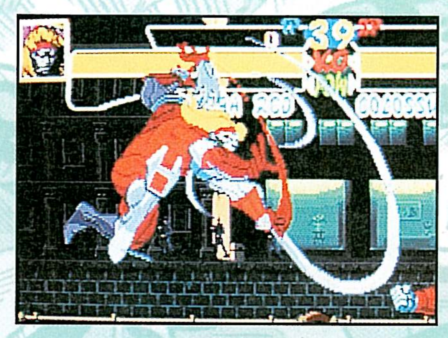
Del mismo equipo que desarrolló la serie Street Fighter y el impertérrito Darkstalkers llega un arcade de lucha feroz, combativo y brillante que ofrece a los X-Men el papel de su vida.

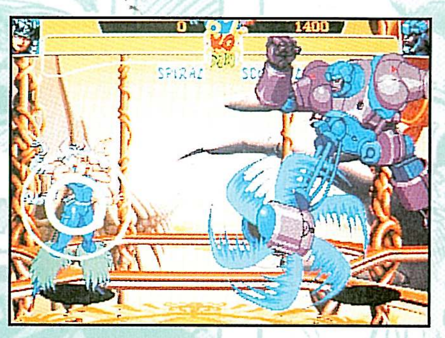
X-Men, children of the Atom estará listo para pisar tierra a finales de febrero o principios de marzo. Más o menos desde diciembre **está siendo testeado por habilidosos jugones europeos y americanos:** los resultados exigen credibilidad y una sensación de éxito que no deje lugar para las dudas.

El juego despliega **322 megabits de memoria** y pone en marcha a diez X-Men en lucha por un título. **Estética cartoon** (línea Darkstalkers), **Q-Sound y sprites de gran tamaño.** En el enredo se dan cita seis súper héroes -**Wolverine, Cyclops, Psylocke, Storm, Ice Man** y **Colossus**- y cuatro de los malos -**Omega Red, Spiral, Silver Samari** y **Sentinel**-. Todos, como veis, fieles a las páginas del cómic de Stan Lee. Y

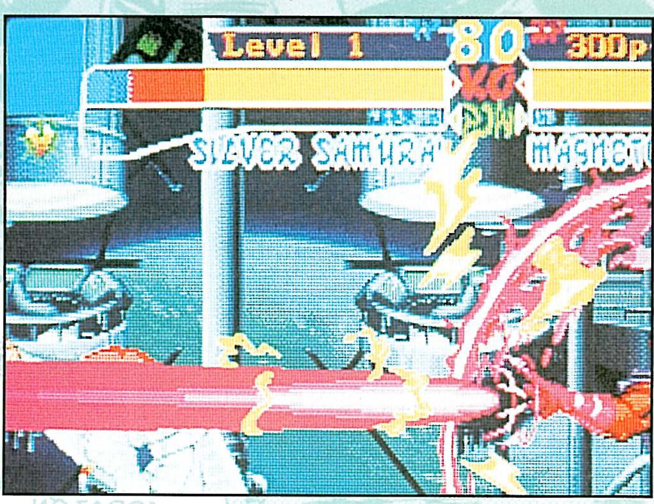


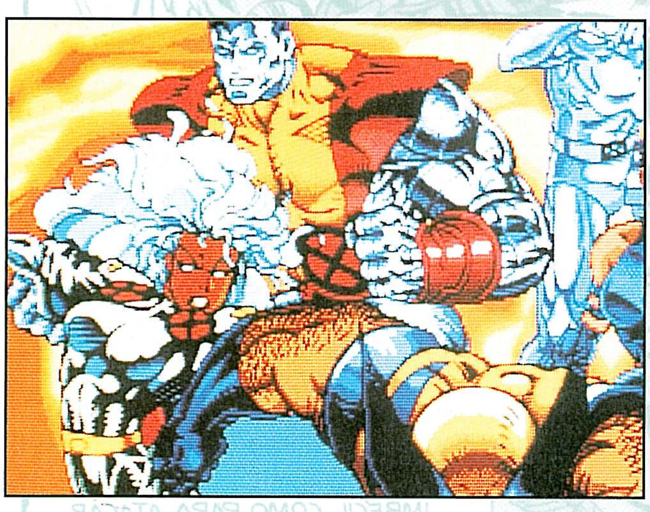












todos seleccionables para dar caña a la recreativa.

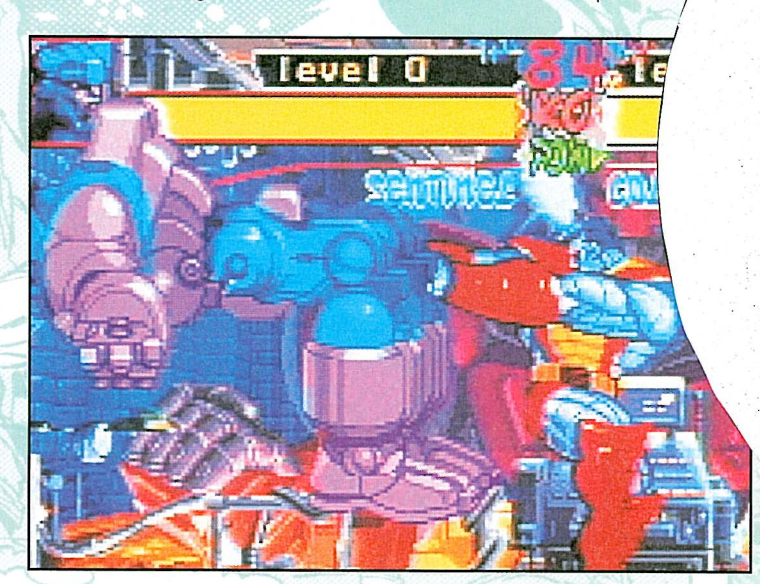
El experimento X-Men de lucha posee unos cuantos detalles técnicos de los que te dejan callado. Por ejemplo, será un placer **escuchar las voces digitalizadas de la serie de televisión** (con la presencia ¿estelar? de Catherine Disher). El tema del scroll también se ha visto potenciado. Según Capcom **no hay juego alguno que maneje el scroll de semejante forma**. Y nos lo creemos: además de un despliegue horizontal excepcional, el scroll vertical agranda la pantalla hasta 4 veces, haciendo posibles movimientos en cualquier dirección.

Y si echábais de menos magias y esas cosas, atención al **X-Power: si llegáis a controlar este misterioso poder, vuestros hombres podrán volar, hacerse invisibles o curar sus propias heridas.** Hay 3 niveles de X-power y cada uno confiere al héroe capacidades diferentes para hacer cosas increíbles.

X-Men, Children of the Atom, estará en breve "in an arcade near you". ¿O nos quedamos con la fórmula "Soon in Selected Arcades"?

No importa, en cualquier caso, ya puedes ir entrenando un poco.

X-Men llega a los salones recreativos con todos los elementos necesarios para convertirse en uno de los clásicos dentro del mítico género de los arcades de lucha.



Namco

Quién iba a pensar que una compañía que en los años 50 se dedicaba a fabricar "tiovivos", se convertiriá más adelante en una de las empresas pioneras del sector de los videojuegos, y posteriormente, en una de las firmas que lideran la revolución audiovisual del siglo XXI. **Namco** fue fundada en 1955 como **Nakamura Manufacturing Company** por un tal Masaya Nakamura, y una de sus principales actividades era la creación de carruseles y otras atracciones para el divertimento de los jóvenes de aquella generación. Un objetivo que hoy por hoy sigue cumpliendo, aunque por unas vías bien distintas.

Namco se intrudujo definitivamente en el sector de los videojuegos a finales de los 70 con el lanzamiento de juegos como «**Galaxian**» o «**Pac-Man**», y la concesión de licencias de sus programas a compañías como **Atari** o D

Cuando todo el mundo empieza a alucinar con la apabullante calidad de los primeros juegos para PlayStation, Namco, la compañía más comprometida con este proyecto de Sony, prepara el lanzamiento de nuevos títulos que pretenden conquistar definitivamente a un pú- hambriento de nuevas sen- ¿Alguién duda que conseguirlo?

La trayectoria de **Namco** ha estado plagada de lanzamientos con gran peso. Por ejemplo, en 1988 «**Metal Hawk**» se convertía en el primer arcade que utilizaba escenarios a toda pantalla, rotación de sprites o scalling de enormes objetos. Y un año más tarde, se recurría por primera vez a los gráficos poligonales en un simulador de coches, con el juego «**Winning Run**» (aunque su excesivo precio impidió su éxito comercial).

Con «**Winning Run**» comenzó una nueva era en la producción de **Namco**, el concepto de videojuego actual, tal y como ahora lo conocemos.

La creación de dos revolucionarias placas de hardware para sus recreativas, primero **System 21** y después **System 22**, parieron los espectaculares juegos que poco después se concretaron en el lanzamiento más carismástico de esta compañía: «**Ridge Racer**», un juego que tardó casi un año en realizarse y en el que participaron 40 personas entre programadores, diseñadores y músicos.

Ahora **Namco** se encuentra totalmente comprometida con el proyecto de **Sony**. La excelente conversión de «**Ridge Racer**» para **PlayStation**, no ha hecho sino colocar las bases para los próximos lanzamientos de **Namco** en versión doméstica. Aun así, en la estrategia de **Namco** todavía hay hueco para sus planes en **Super NES** y **PC Engine**. Incluso recientemente se ha reconocido desde las altas esferas de la compañía la posibilidad de llegar a un acuerdo para trabajar para otros sistemas de 32 bit. Sin embargo, su verdadero interés es centrase en un solo sistema. ¡Que gran suerte la de **Sony** de haber sido la elegida por una compañía excelsa en todos sus cometidos! Seguro que esta relación resultará fructífera pata todos.

enta...



«**Cybersled**» fue uno de los últimos programas que **Namco** realizó para su **System 21**, allá por Septiembre del 93, y en su momento fue definido como el «**Battlezone**» de los 90. Este juego, como muchos sabréis, consiste en una especie de **torneo medieval del futuro** en el que dos tanques se enfrentan en una especie de circo romano del siglo XXI, equipados con un moderno armamento, con el único objetivo de eliminar al contrario.

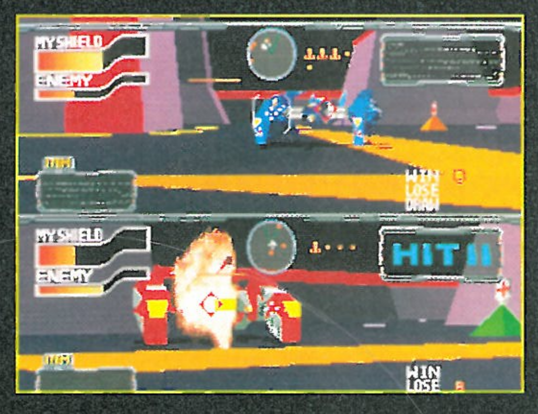
La posterior versión para dos jugadores supuso toda una demostración de cómo conquistar al público de los salones recreativos, con un juego simple pero extraordinariamente divertido.

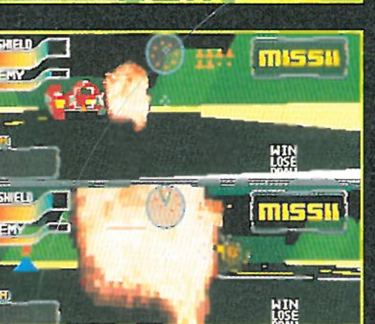
Esta nueva versión para **PlayStation** contiene dos modos de juego que ofrecen al jugador, bien la posibilidad de disfrutar del programa original, bien la de deleitarse con el mismo juego pero repleto de "texture mapping" en todas las formas. Pero las novedades de «**Cybersled**» para **PlayStation** no se limitarán a las texturas. Por un lado se ha incluido un notable repertorio de opciones que permiten configurar determinados aspectos del juego o los propios controles de los cybersleds y además, **se mantiene la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente con la utilización del popular modo "split screen"**.

Toda una apuesta segura para el futuro inmediato de PlayStation.





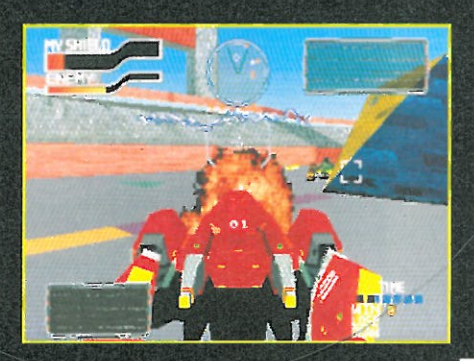














En 1991, «**Starblade**» se convirtió en uno de los mayores éxitos en la historia de **Namco**, con una aceptación excelente por parte de los habituales de los salones recreativos. Eran otros tiempos, y **Namco** aún le estaba sacando partido a su flamante **System 21**, creado en 1989 para el juego «**Winning Run**».

«**Starblade**» ha pasado a la historia como uno de los juegos más influyentes de los últimos años. La utilización de polígonos en una aventura galáctica encuadrada en la simulación, ha sido posteriormente desarrollada por otras compañías, siendo el caso más destacable la creación de **Argonaut** para **Super Nintendo**: «**Star Wing**».

La versión que **Namco** lanzará en las próximas fechas para **PlayStation** contará con algunas sopresas. «**Starblade**» ofrecerá **dos modos de juego**. El primero de ellos permitirá a los más puristas disfrutar del mismo juego que les deleitó en el 91: **el programa es exacto**, **idéntico**, **un calco de la máquina recreativa**. Pero la verdadera innovaión se encuentra en el "Texture Mode": básicamente el juego es el mismo en cuanto a recorrido, enemigos, etc, sin embargo **todas las formas polígonales han sido dotadas con impresionantes mapeados de texturas**, que le dan al juego un aspecto totalmente diferente, mucho más real. Todo un lujo.

Incluso las melodías y efectos de sonido han sido regrabados y mejorados para este modo de juego. Un clásico de los 90 actualizado por **Namco** para enfrentarse a las nuevas tecnologías.

(Versión al 50%)

Starblade α

Ace Driver (Versión completa)





Está llamado a ser el sucesor de «**Ridge Racer**». Al menos eso es lo que predican sus creadores. Y llega para callarle la boca a **Sega** y a su «**Daytona USA**», (claro que tal vez en **Namco** no contaban con la fulminante aparición de «**Sega Rally**»...)

En cualquier caso, «**Ace Driver**» seguramente estará ya en los salones recreativos del país cuando leáis este reportaje. De momento ésta -la de recreativa-, es la única versión disponible del juego, aunque todo el mundo da por seguro una conversión para **PlayStation** en no más de un año.

Con «**Ace Driver**» Namco retoma de nuevo **las carreras de fórmula 1**, como ya hizo en las sucesivas versiones de su incombustible «**Final Lap**», y presenta un juego con un aspecto completamente renovado. Para ello, la compañía japonesa ha recurrido de nuevo a su **System 22**, aunque las mejoras que ha conseguido con respecto a «**Ridge Racer**» son notables: «**Ace Driver**» cuenta con la utilización de "goraud shading" (sombreados con degradado) durante todo el juego, mientras que «**Ridge Racer**» sólo contenía este efecto en las escenas de presentación. Obviamente, el realismo de las imágenes ha subido muchos enteros.

La culpa de esta sensacional innovación la tiene un procesador gráfico llamado **TR 3**, capacitado para la creación de texturas, sombreados con degradado, multi ventanas en **3D** y súper alta velocidad en las funciones de cálculo y dibujo. Si a esto añadimos la **utilización de alta tecnología en sonido, o la posibilidad de unir hasta 8 máquinas en una misma sala**, tal vez las expectativas de **Namco** empiecen a hacerse más reales.







Reportaje

Tekken

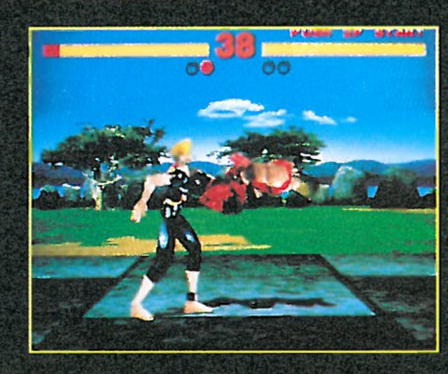
(Versión al 50%)



La lucha vuelve a ser la protagonista. Estamos ante la alternativa de Namco a los Virtua Fighter o Toshinden, un juego de lucha espectacular, innovador, impresionante. La primera versión que veremos en nuestro pais, en este mes de Febrero, será en formato arcade, y se convertirá en el primer juego que utiliza la nueva placa de hardware creada en conjunto por la propia Namco y Sony llamada System 11. Los gráficos generados por este sistema proporcionan todo tipo de formas poligonales, con texture mapping, sombredos y extraordinarios efectos en 3-D gracias a un nuevo y revolucionario modelo de captura de imágenes. Por supuesto, no faltarán los diferentes tipos de perspectivas, los zooms, y las sorprendentes animaciones en un escenario de 360 grados.

Tekken tambien contará con algunos elementos innovadores, como el hecho de utilizar un botón para cada extremidad del luchador, es decir, se podrá optar por golpear con el brazo derecho o izquierdo o con cualquiera de las dos piernas, en un intento de acrencentar el realismo de la simulación. Incluso cada uno de los ocho luchadores se enfrentará a sus correspondientes jefes finales, con lo que la duración del juego está más que asegurada.

Namco asegura que la versión para PlayStation, que aparecerá en Marzo, se totalmente idéntica a la máquina recreativa. Sega y Takara ya pueden empezar a temblar.



Historia de los lanzamientos de Namco

79 Oct. Galaxian.
80 Feb. Navarone.
Feb. SOS.
Jul. Pac-Man.
81 Ene. Rally-X.
Jul. Warp & Warp.
Sep. Galaga.
Nov. Bosconian.
82 Mar. Dig Dug.
Sep. Pole Position.
Feb. Super Pac-Man.
83 Feb. Xevious.
Oct. Pole Position II.
84 Abr. Gaplus.
Ago. Pac-Land.
85 Mar. Dig Dug II.
May. Metro-Cross.
Dic. Sky Kid.
86 Dic. Rolling Thunder.
87 Abr. Shadow Land.
Jun. Dragon Spirit.
Nov. Pac-Mania.
Dic. Galaga 88.
88 Abr. Assault.
Sep. Ordyne.
Oct. Metal Hawk.
Oct. World Court.
Nov. Spaltterhouse.
89 Feb. Phelios.
Feb. Winning Run.
Jul. Dirt Fox.
Nov. Burning Force.
Nov. Four Trax.
Dic. Dangerous Seed.
90 Feb. Marvel Land.
Ago. Final Lap 2.
Dic. Dragon Saber.
91 Feb. Driver's Eyes.
Mar. Rolling Thunder 2.
Mar. Steel Gunner.
Sep. Starblade.
Dic. Steel Gunner 2.
92 Mar. Cosmo Gang: the video.
May. Suzuka 8 Hours.
Sep. Final Lap 3.
Nov. Cosmo Gang: The Puzzle.
Dic. Exvania.
93 Feb. Galaxian 3 (6 jugadores).
Feb. Super World Court.
Mar. Knuckle Heads.
Abr. Lucky & Wild.
Jul. Air Combat.
Sep. Cyber Sled.
Sep. Numan Athletics.
Oct. Ridge Racer.
Nov. Suzuka 8 Hours 2.
94 Feb. Final Lap R.
Feb. Tinkle Pit.
Feb. Nebulas Ray.


NEO CD • SATURN • PLAY STATION • NEC FX • 3DO
NEO GEO • JAGUAR • NEC TURBODUO • BANDAI B.A.X. • 16 BITS
COMPRA EN
JAPON
SIN SALIR
DE MADRID

Takara crea una nueva dimensión para los juegos de lucha

Toshinden

- **Sistema:** PlayStation
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Takara
- **Desarrollado por:** Tamsoft
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo

El futuro de una consola le marcan sus juegos, y hay que reconocer que **PlayStation** puede presumir de haber comenzado su andadura con dos auténticas obras maestras de la programación. Tal vez en un par de meses veamos cosas mejores, pero actualmente, tanto **Ridge Racer** como **Toshinden** han roto moldes en sus respectivos géneros.

Toshinden sigue la línea evolutiva de los juegos de lucha, marcada por un mito viviente como es **Virtua Fighter.** Estos nuevos programas se basan en tres parámetros: utilización de polígonos para todas las formas, -incluidos los luchadores-, movimientos suaves, realistas y bien enlazados y una sensación lo más próxima posible a la tridimensionalidad.

Takara ha sido fiel a esas tres premisas, pero aportando nuevas ideas, aprovechando la capacidad de **PlayStation**, e incluyendo diversas mejoras en los aspectos que ellos han considerado más importantes.

Sin duda, el primer aspecto que llama la atención, simplemente echando un vistazo a estas imágenes, es la inclusión de texturas y sombreados en todo el juego, algo que no se había visto en este tipo de programas, al menos con tanta claridad, salvo en el reciente **Virtua Fighter 2.**

En algunos casos las texturas son bastante simples y aparatosas, -como en los suelos de todos los escenarios-, pero en otros se han aplicado con verdadera maestría, -como en los ladrillos del decorado de **Duke** o los monolitos del escenario de **Ellis**, por poner sólo dos ejemplos-.

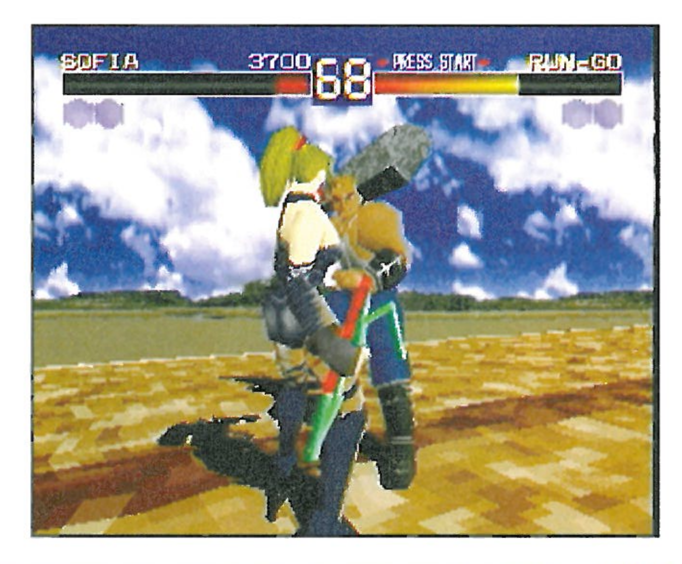
De este modo, el aspecto general del juego resulta muy atractivo, pese a no manejar una cantidad desorbitada de polígonos.

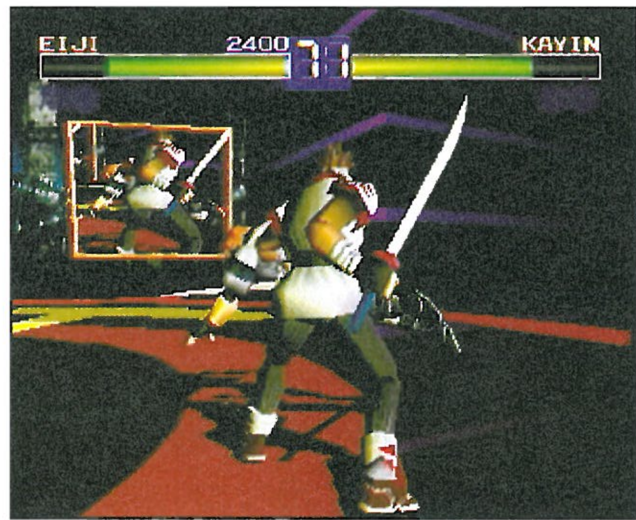
Toshinden ultiliza unos 90.000 polígonos por segundo. A una velocidad de 30 frames por segundo resultan en unos 3.000 polígonos por frame, es decir, una cifra similar a la de **Virtua Fighter** para **Saturn**. Incluso los 800 polígonos por luchador en el juego de **Takara** quedan ligeramente por debajo de los 1000 utilizados para los personajes de **Virtua Fighter** versión **Saturn,** pero es una diferencia técnica que







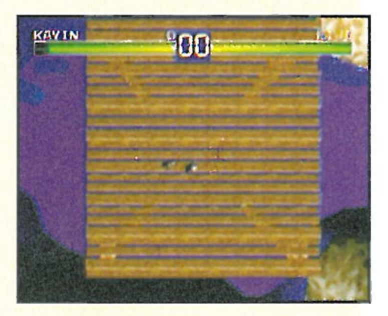


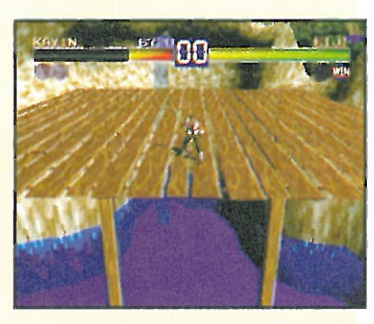


El concepto de tridimensionalidad que ha alcanzado Takara resulta en imágenes tan espectaculares como estas, en las que parece que los luchadores van a salirse de la pantalla. La espectacularidad gráfica se lleva a sus últimas consecuencias en el escenario en que aparece un video que reproduce toda la acción (arriba)

Cámaras para todos los gustos. *Aunque en la perspectiva normal (como la ha llamado la propia Takara), es desde donde se puede disfrutar de las vistas más espectaculares del juego (todas las imágenes de este reportaje corresponden a esta perspectiva) también se han incluido otros tres curiosos puntos de vista, que, si bien pueden parecer divertidos, en el fondo son bastante injugables. Cómo véis, la "cámara" enfoca desde un plano cercano (la única jugable), por encima de las cabezas de los luchadores, y desde el cielo. Como decimos, muy bonito, pero totalmente injugable. ¡Un adorno!.*











Si Ridge Racer asombró al mundo, Toshinden no le va a andar a la zaga. Takara presenta un juego de lucha revolucionario, visualmente increíble... algo impensable para una consola doméstica hasta hace muy poco tiempo. PlayStation sigue sorprendiendo por su capacidad de convertir géneros clásicos en impresionantes demostraciones tecnológicas.





queda solventada gracias a la aplicación de las mencionadas texturas.

Pero el mérito más destacable, que distingue a este juego de sus más directos rivales, es, sin duda, su particular concepto de la tridimensionalidad.

Por primera vez, estamos ante un juego de lucha en el que los personajes pueden situarse en cualquier lugar del escenario, sin importar la situación que ocupen ante la pantalla. Me explico.

En **Virtua Fighter,** por ejemplo, el aspecto del juego denota profundidad, gracias al diseño de los decorados, y las rotaciones y zooms que efocan a los luchadores desde

Toshinden



diferentes posiciones, sin embargo, en ningún momento podemos cambiar de plano a un personaje, y colocarle, por ejemplo, de espaldas a la pantalla: la imagen que se nos presenta corresponde siempre a la de los dos luchadores en un mismo plano horizontal, similar a los que estamos aconstumbrados a ver en otros juegos de lucha.

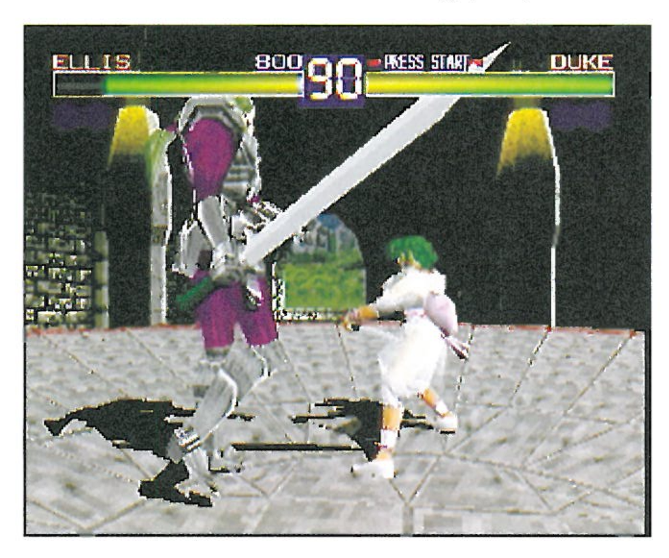
Nos encontramos ante el juego gráficamente más espectacular jamás visto en una consola. Los escenarios, los personajes y la manera en que se mueven éstos sobre aquellos, no dejan lugar para las dudas.

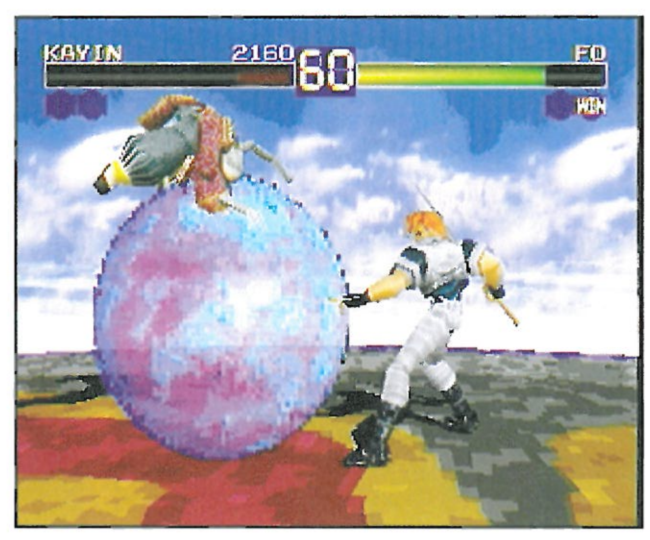
Por el contrario, en Toshinden sí se puede colocar al luchador en cualquier punto del escenario. De este modo, en cualquier momento puede verse a un personaje ofreciéndonos su espalda o bien dando un golpe "hacia la pantalla".

Es más, y para que lo entendáis mejor, en **Toshinden** se puede utilizar al luchador para que gire en circulos alrededor de su rival sin necesidad de que ambos se encuentren en un mismo plano: es decir, existen 3 dimensiones completamente reales.

Además, para realizar con mayor comodidad estos movimientos, **Takara** ha habilitado dos botones superiores del pad de **PlayStation**.

Todas esta "virguerías" visuales se realizan desde la llamada "cámara normal", pero también existen otras tres perpectivas que nos ofrecen a los luchadores desde otros lugares algo inverosímiles, -y bastante injugables, por cierto-.





El último guerrero.

*Como en todo buen juego de lucha, no podía faltar en **Toshinden** el eterno jefe final, que en este caso es una especie de **Samurai** misterioso con malas intenciones. **Takara** ha confirmado que al menos hay uno de estos jefes. Nosotros hemos descubierto éste, pero... ¿habrá alguno más?*



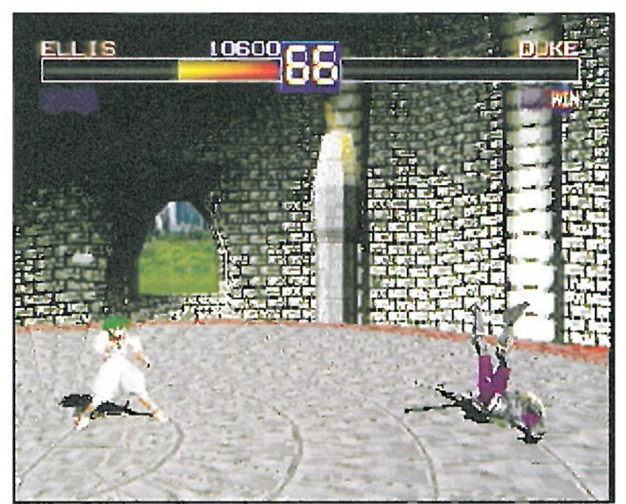








Al igual que sucedía en Virtua Fighter, los primeros planos de los personajes revelan su origen poligonal. Las texturas aplicadas en Toshinden ocultan el menor número de polígonos por luchador (unos 800).



Más discutibles son las diversas magias y golpes especiales que **Takara** ha incluido al estilo de los juegos de lucha convencionales. A veces se produce tal avalancha de explosiones y fuegos de artificio que producen cierta confusión.

Para realizar estos golpes especiales no hacen falta las consabidas combinaciones con el pad: basta con pulsar cualquiera de los dos botones habilitados para ello.

Aunque en principio esto pueda parecer toda una ventaja, -¡que bien golpes especiales con tan sólo un botón-, a la larga puede convertirse en una rutina, pues pudiendo escoger entre ataques normales o especiales con el mismo esfuerzo, obviamente se elegirán los más efectivos y, por tanto, lo normal será luchar siempre a base de golpes especiales.

Una vez aclarado esto, sobra decir que resulta relativamente fácil jugar con **Toshinden**, siempre que se le ➲

¿Mejor que Virtua Fighter?

*La llegada de Toshinden ha llevado inevitablemente, a todo aquel que ha tenido la oportunidad de verlo, **a compararlo con el mito luchador del momento: Virtua Fighter.***

*Las primeras informaciones provenientes de la prensa especializada internacional afirmaban con rotundidad **la clara superioridad de Toshinden con respecto a Virtua Fighter.***

Hay que reconocer que las impresionantes imágenes del juego de Takara son lo suficientemente tentadoras como para efectuar una afirmación de este tipo, pero los responsables de la información debemos ser más objetivos y no apresurarnos en nuestros juicios.

*Es cierto que **Toshinden ha introducido en el género de la lucha algunos elementos en verdad innovadores y sorprendentes,** como su espectacular (y más realista) concepto de la tridimensionalidad, o la combinación de mapeados de texturas y sombreados con polígonos. Sin embargo, en otros aspectos, **Toshinden no es tan superior a Virtua Fighter, más bien todo lo contrario.***

*La suavidad en los movimientos o la inconfundible sensación de gravedad siguen siendo coto privado del programa de Sega. Además **V.F. puede presumir de ser aún el mejor simulador de combate cuerpo a cuerpo:** real, equilibrado, y que permite todo tipo de estrategias en la lucha sin necesidad de recurrir a magias ni nada por el estilo.*

*No es cuestión de entrar ahora en una comparación exhaustiva -ya lo haremos más adelante-, simplemente queremos dejar claro que **no se puede afirmar que uno de los juegos sea netamente superior al otro.** Cada uno tiene su aquel.*



Toshinden



Las victorias pueden llegar por diferentes caminos. Además de acabar con la barra de energía de los contrincantes, también se les puede arrojar fuera del cuadrilátero para conseguir vencerles.



Toshinden roza la perfección, aunque se le puede achacar un defecto: la sencillez para efectuar los golpes especiales y magias -basta con pulsar un botón-, dejan poco lugar para la habilidad personal del jugador.





Mágia 1. *El golpe más potente para todos los luchadores. Consiste en una combinación de golpes y explosiones que resta mucha energía al rival.*

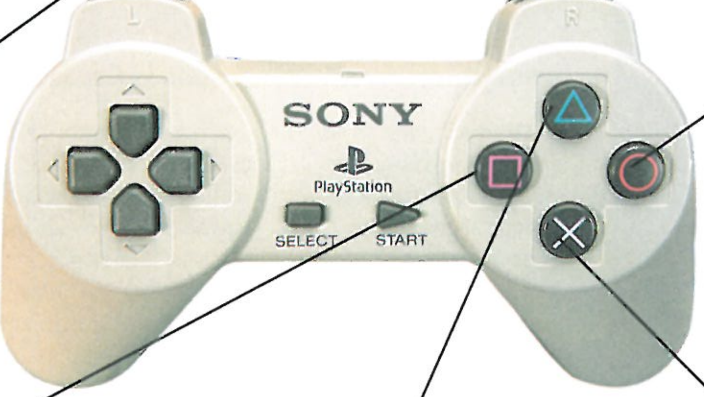
Magia 2. *Otro golpe especial, pero menos potente. Suele consistir en el lanzamiento de llamas, u otros elementos de energía.*



Movimiento «hacia afuera». *Con este botón se puede conseguir que el luchador gire hacia la pantalla. Es una de las claves del sensacional efecto 3-D de Toshinden.*



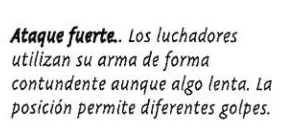
Movimiento «hacia dentro». *La misma utilidad que en la imagen de arriba, pero para provocar un movimiento hacia el interior.*



Patada Fuerte. *Utilización de las piernas para golpear con lentitud pero potencia. Varía dependiendo de la posición que ocupe el luchador.*



Ataque rápido. *Los personajes utilizan su arma de forma rápida pero poco efectiva. Los ataques son distintos según la posición.*



Ataque fuerte.. *Los luchadores utilizan su arma de forma contundente aunque algo lenta. La posición permite diferentes golpes.*



Patada Floja. *Un movimiento similar al de arriba, más rápido pero bastante menos efectivo. Varía con la posición del luchador.*









Takara, de las conversiones a la alta tecnología

Hace un par de meses, en una entrevista que teníamos con Takara, uno de sus miembros afirmaba con rotundidad: "los 16 bit estan muertos". La verdad es que nosostros recibimos tales palabras entre la indiferencia y la incredulidad, pero tal vez no entendimos el verdadero sentido de esta frase.

Takara es una de las compañías más antiguas del sector. Para el gran público comenzó a ser conocida por juegos como «Joe & Mac», pero el verdadero espaldarazo en los últimos años le llegó con las conversiones de los clásicos de SNK para Super Nintendo y Mega Drive. Todo comenzó con la realización de la versión del mítico «King of the Monsters» para los 16 bit de Nintendo. La calidad dejaba mucho que desear, pero Takara tuvo el buen ojo de anticiparse a otras firmas para poder ofrecer al ususario, juegos que se habían convertido en poco menos que imposibles, por el inalcanzable precio de Neo Geo.

A partir de aquí comenzó a llegar el repertorio por riguroso orden cronológico: «Fatal Fury 1 y 2» , «Art of Fighting», «World Heroes 2», «Fatal Fury Special», y «Samurai Shodown». Curiosamente, la calidad de estas conversiones ha ido aumentando con el tiempo, y tras las primeras realizaciones más que discretas, hemos visto versiones muy dignas, sobre todo para Super Nintendo.

Ahora Takara nos sorpende con el juego de lucha más revolucionario de la historia, en formato de 32 bit. El salto cualitativo ha sido enorme. Tal vez en aquella ocasión no llegamos a entenderles. Los 16 bit estaban muertos, pero solamente para sus futuros proyectos.



La caída de uno de los luchadores al vacío provoca las imágenes más espectaculares del juego, en las que se aprecia el diseño de los esecenarios.



coja el aire a eso de los cambios de plano.

La comodidad convierte a este título en "muy jugable", pero un repertorio de ocho luchadores no parece demasiado extenso teniendo en cuenta la facilidad general que rodea a todo el juego.

Toshinden es un juego que busca el espectáculo en el sentido más amplio de la palabra: gráficamente impecable, fácil de jugar, efectos visuales impactantes y un sonido de lujo.

En una valoración inicial sería una obra maestra, un 10, pero un estudio más profundo demuestra que algunos aspectos del juego no están del todo conseguidos, y algunos de estos detalles son precisamente los más valorados en este tipo de juegos.





VALORACIÓN 8

Un juego impresionante: técnicamente perfecto y gráficamente sensacional. Una joya para PlayStation. Sin embargo, tiene un pero: deja poco márgen para la habilidad del jugador

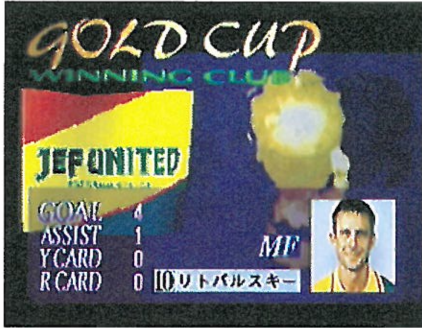
El fútbol visto por los ojos de Sega desde el planeta Saturno

Victory Goal











- **Sistema:** Sega Saturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** Sega
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo

Poco ha tardado en llegar el primer representante puramente deportivo a la **Saturn**. Y, cómo no, el equipo de desarrollo de **Sega** se ha decidido por la modalidad más practicada a lo largo y ancho del planeta: el fútbol.

Resulta imposible conectar este **CD** y no realizar algún tipo de comparación con el, hasta ahora, programa de fútbol más revolucionario de la historia: **Fifa Soccer** para **3DO**.

Y la primera y más clara diferencia que surge entre ambos juegos es que, mientras **FiFa Soccer** utiliza los tradicionales "sprites" para presentar las figuras de los jugadores, **Victory Goal** echa mano de polígonos parar crear tanto a los futbolistas como al resto de los objetos del campo. El resultado en ambos programas es, en cualquier caso, impresionante, pero completamente distinto.

Pero centrándonos en el caso que nos ocupa, diremos que **Victory Goal** basa gran parte de su calidad -además de en su propia jugabilidad-, en las diferentes perspectivas que ofrece: en cualquier momento del partido, simplemente pausando el juego, podremos elegir entre dos pespectivas diagonales isómetricas, otra horizontal y otra vertical. Cualquiera de las cuatro resulta perfectamente jugable, y la elección de una u otra será simplemente un cuestión de gusto.

Algo ya más complicado resulta el tema del zoom: un sorprendente y suave efecto que nos ofrece tres planos diferentes en cada perspectiva y que actúa automáticamente en las jugadas a balón parado (con el fin, por ejemplo, de ofrecer una amplia perspectiva del campo en el saque de un corner). Sin embargo, el jugador también puede controlarlo voluntariamente con el balón en juego, utilizando los botones superiores del pad.

Esta opción va en beneficio de la jugabilidad en el modo de un jugador, pues permite más variantes en la estrategía, pero la cosa cambia cuando participan dos jugadores como contrincantes: en esa situación cualquier cambio de plano por parte de uno de los participantes puede desconcertar a su rival, y se da por seguro que acabarán acordando no hacer uso de tal opción.

En cualquier caso,

Sega ha facilitado al máximo el control del juego, de modo que es casi imposible que alguien tenga problemas en hacerse con los controles tras un par de partidas.

Tan solo hay que usar tres botones con una función muy específica para cada uno, la respuesta de los jugadores es rápida, el balón va siempre pegado al pie y el juego en corto esta muy bien conseguido, todo lo cual parece suficiente como para enganchar a cualquiera desde la primera partida.

Por otra parte, también existen diferentes grados de dificultad, dependiendo del potencial de los equipos rivales (cuando se juega contra la máquina, claro), mientras que las jugadas espectaculares ➲

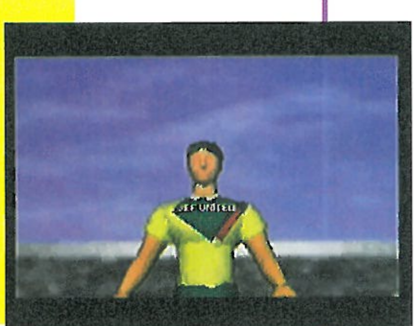




La "forja" de un gran jugador.

Además de ofrecernos un conglomerado de imágenes de gran espectacularidad, ***Victory Goal*** *nos muestra una secuencia de lo que podría ser, partiendo de una especie de molde de acero,* ***el proceso de creación a base de polígonos de un jugador de los que aparecen en el juego.*** *Una espléndida "intro" que merece la pena verla varias veces consecutivas.*











¿De cerca, de lejos, en diagonal, lateralmente...? ¿Cómo te gusta más ver el fútbol? Tranquilo, porque con Victory Goal podrás elegir entre estas y muchas otras posibilidades.

Sega nos presenta un juego de fútbol que contiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en un estandarte para Saturn. Una sensacional calidad técnica acompañada de una jugabilidad más que notable son sus credenciales.





Victory **Goal**





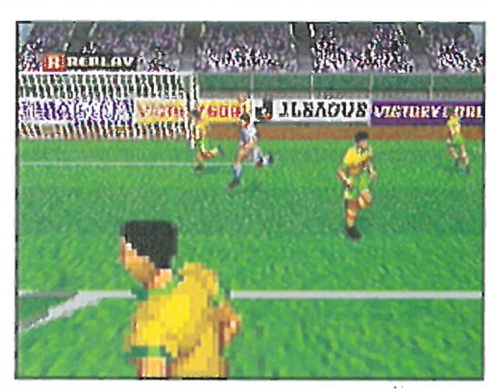




Cuatro perspectivas. *Victory Goal nos permitirá* ***elegir el "punto de vista" desde el que queremos jugar en cualquier momento del partido.*** *Para ello bastará con que detengamos el juego y utilicemos los botones «X» y «Z». Desde cualquiera de estas perspectivas* ***resultará realmente fácil seguir el desarrollo del juego,*** *y la elección de una u otra queda supeditada únicamente al gusto del usuario. Victory Goal engloba prácticamente todas las vistas diferentes que han utilizado los juegos de fútbol más importantes de la historia, y además permite la posibilidad de acercarse o alejarse de la acción gracias al espectacular efecto "zoom". Impresionante.*



Victory Goal para Saturn -junto a FIFA Soccer para 3DO-, puede ser considerado como el mejor simulador de fúbol realizado hasta la fecha para una consola.



como remates de cabeza, chilenas y demás acrobacias no son difíciles de ejecutar con un poco de práctica.

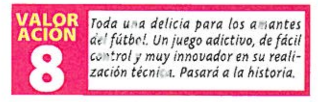
Pero las verdaderas sorpresas llegan en el apartado gráfico. Destacan el tamaño y el diseño de los jugadores, pero no menos impresionantes son los cuadros de animación utilizados en el movimiento o el impresionante aspecto que presenta el campo.

Tan solo el movimiento del balón es, en algunos momentos, algo inverosímil, pero hay que tener en cuenta que la facilidad en el control a veces va reñida con el realismo.

Y si hablamos del sonido, nos encontramos con una calidad semejante. Jamás se ha visto un juego de fútbol con tal repertorio de melodías y cánticos, (aunque también es verdad que el sonido del golpeo del balón resulta algo exagerado).

Victory Goal, pese a todo, no está exento de algunas carencias, como el hecho de contar con tan solo doce equipos, o la falta de alguna variable más en los movimientos de los jugadores (por ejemplo, poder acerlar la carrera o adelantarse el balón) pero tal vez la idea de Sega no iba por esos derroteros.

Si buscaban un fútbol fácil y espectacular, de verdad que lo han conseguido por completo.



¡Vaya jugadón!
En Victory Goal es posible realizar cualquier tipo de jugadas como las que habitualmente disfrutamos en el fútbol real. En este caso, vemos cómo uno de los jugadores se escapa por la banda, coloca el balón en el área, y el delantero centro remata de "chilena" consiguiendo un espectacular gol. Jugadas como ésta y otras igualmente alucinantes podrás vivirlas dentro de poco en tu Saturn (si es que te decides por comprarte una, claro).









La pena máxima.
Los penalties en este juego son algo más que una circunstancia dentro del desarrollo del partido.
Por si nos apetece, Sega nos ofrece la posibilidad de tirar penalties como un modo de juego más.
¡Otra manera de disfrutar del fútbol!





Los gráficos poligonales también han llegado al fútbol. Y lo han hecho de una forma realmente espectacular, contribuyendo a aumentar notablemente la calidad global de este gran simulador.



Excepto esta imagen de la izquierda,. todas las pantallas están sacadas del desarrollo de un partido, es decir, que no se tratan ni de "intros" ni secuencias animadas ni nada por el estilo. Juego puro.



Un zoom de largo alcance.

Que bien puede permanecer automático, -y entonces sólo actuará en momentos muy determinados, como en los balones parados para ofrecer un panorámica general del campo-, o bien se puede utilizar voluntariamente, optando en cualquier momento por cualquiera de los tres planos según las necesidades del jugador.
En los enfrentamientos a dos jugadores, esta opción puede dar lugar a equívocos, pues un cambio de plano sin previo aviso puede desconcertar a los contrincantes.







El juego que te "conducirá" hacia el 3DO

❑ Sistema: 3DO

❑ **Soporte:** CD-Rom

❑ **Publicado por:** Electronic Arts

❑ **Desarrollado por:** Pioneer / EA Canadá

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible en España

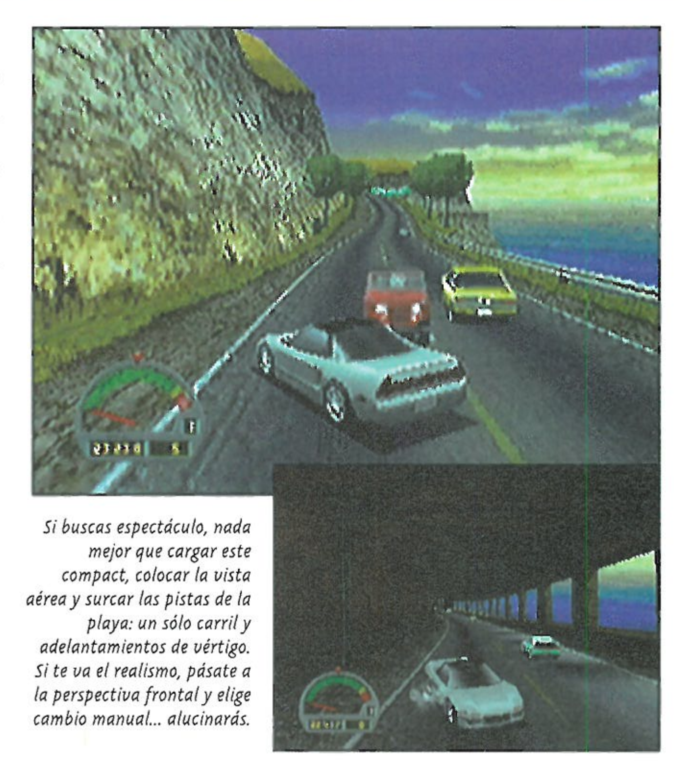
por Juan Carlos García

The **Need** **For** Speed

Eh, tú, fanático de los buenos "carros"!, ¡acércate un momento a esta pantalla y disfruta de las vistas! Que acaba de aterrizar un excepcional compacto dedicado por completo al mundo de los súper deportivos que te va a dejar "pillao". Se llama **Need for Speed**, viene avalado por la serie **Road & Track** y por la parte del lomo

Su hermano gemelo **Road Rash** -la oveja negra de la familia-, estará disponible dentro de un par de semanas, pero mejor empezar por lo clásico que por lo salvaje.

Y lo clásico es un genuino simulador de coches en el que el arcade sólo deja ver accidentes impresionantes y necesidad de ganar a un rival, o al tiempo. Más en la línea



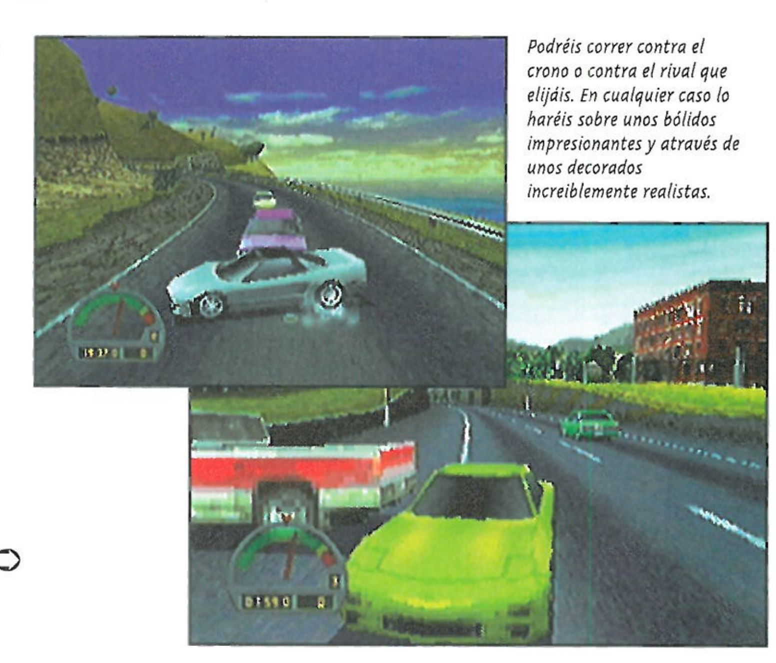
Si buscas espectáculo, nada mejor que cargar este compact, colocar la vista aérea y surcar las pistas de la playa: un sólo carril y adelantamientos de vértigo. Si te va el realismo, pásate a la perspectiva frontal y elige cambio manual... alucinarás.

marca logo de **Electronic Arts** ¿Cómo que ya lo has visto todo en carreras de coches?, ¿he oído algo de **Ridge Racer**? Pero vamos a ver, ¿quieres dejar de ver las cosas de color **PlayStation**? Venga hombre, vamos a dar una oportunidad al **3DO**, que se la ha ganado.

The Need for Speed forma parte de la primera oleada de compactos **3DO** que **Drosoft** (o Electronic Arts España, que aún no acaban por dedicirse), ha puesto a la venta durante este mes. (Echadle un ojo a las páginas de Primera Línea).

Cruis´n USA que en la de **Ridge Racer**, la creación de **Pioneer Productions** invita a pilotar 8 máquinas maravillosas sobre tres circuitos a tres vueltas cada uno. Por ahí tenéis nombres y apellidos de los carros: menudencias de la talla de **Porsche 911, Mazda RX-7, Ferrari 512 VTR**...

En cuanto a los circuitos, pasan por una autovía de entrada a la ciudad (dos carriles y 11.8 millas), un recorrido apasionante por la costa (una sola dirección, más ➲



Podréis correr contra el crono o contra el rival que elijáis. En cualquier caso lo haréis sobre unos bólidos impresionantes y através de unos decorados increiblemente realistas.

Accura





Estos son los súpercoches: ¿Podrás conformarte con soñar con ellos?

Need for Speed incluye tomas de vídeo de cada vehículo, que luego emite en tiempo real a modo de escenas de presentación.

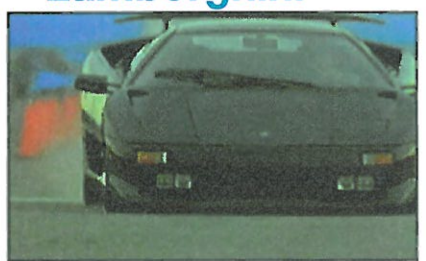
Esta gozada que tarda escasos segundos en cargar, pero que es capaz de dejar completamente alucinado a quien busque realismo y espectáculo. Si te apasiona el mundo de los súperdeportivos no deberías pasar de este juego. Imágenes como éstas quedarán para siempre grabadas en tu retina.

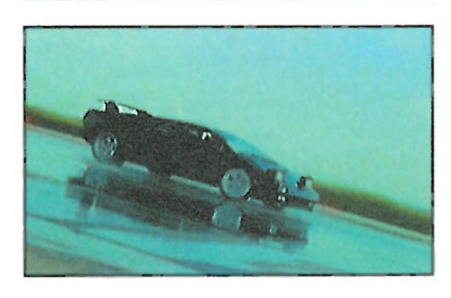
Ferrari





Lamborghini







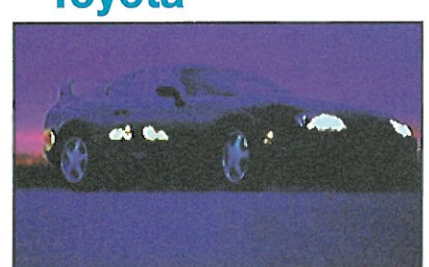
Corvette



Porsche

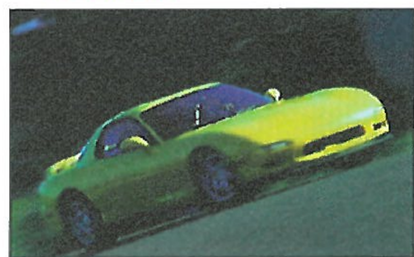


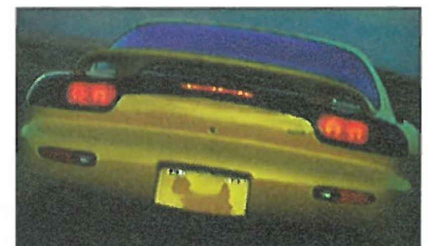
Toyota





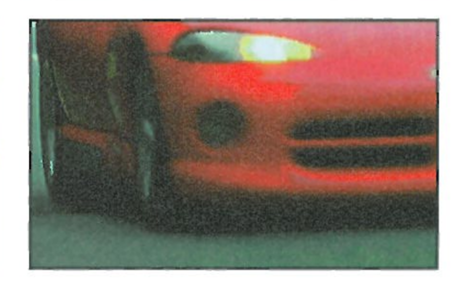
Mazda

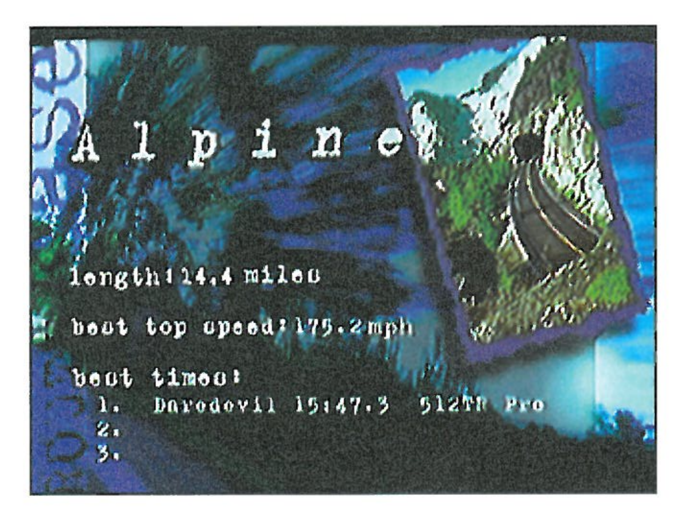




Viper









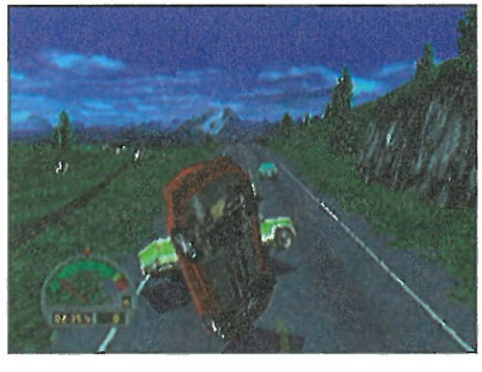
tráfico y 12.1 millas) y una aventura típica de viaje a Andorra (mucho puerto, montaña y 14.4 millas de control de frenada).

La incidencia en la parte realista ha sido bestial. El "rendered" de los vehículos apuesta permanentemente por la verosimilitud y tanto escorzos, traseras y delanteras del auto como derrapajes, encontronazos y adelantamientos jugarán a hacernos creer que somos nosotros los que conducimos.

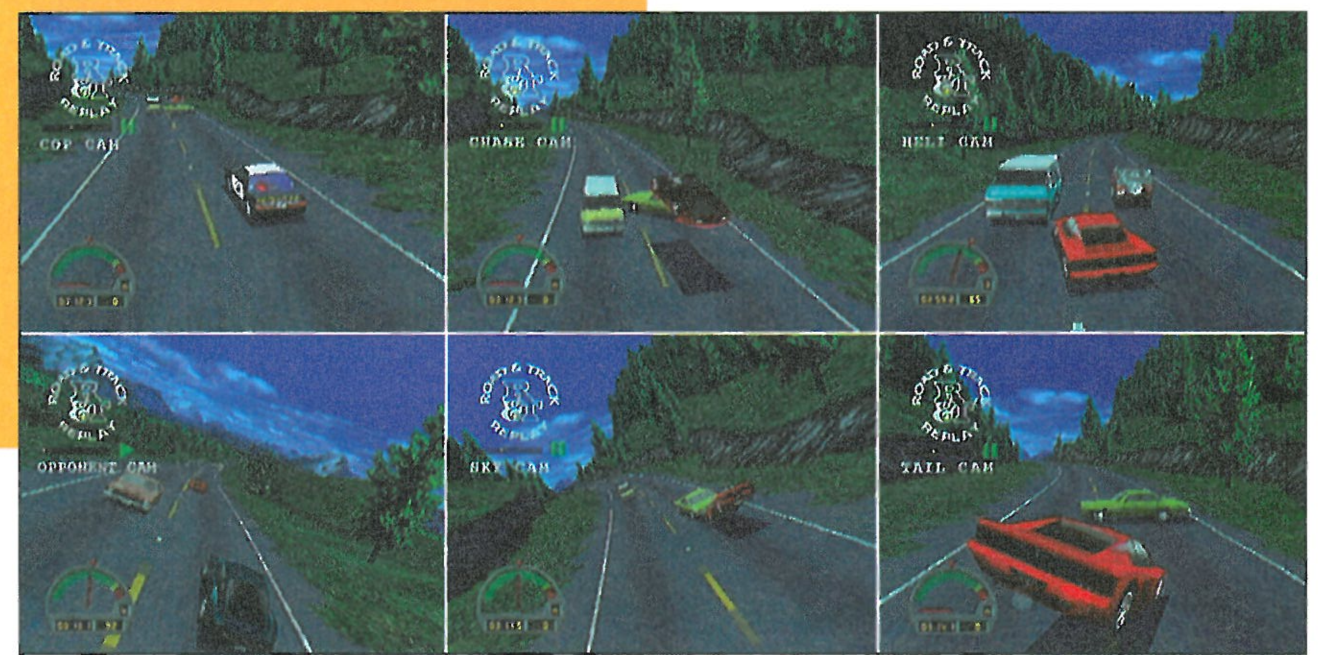
En la misma línea se encuentra el aspecto del control. A grandes velocidades costará hacerse con los mandos, una pequeña presión en los frenos desatará derrapes y tirar del freno de mano dejará las cuatro ruedas marcadas en el firme, previo giro espectacular y posterior choque en cadena.

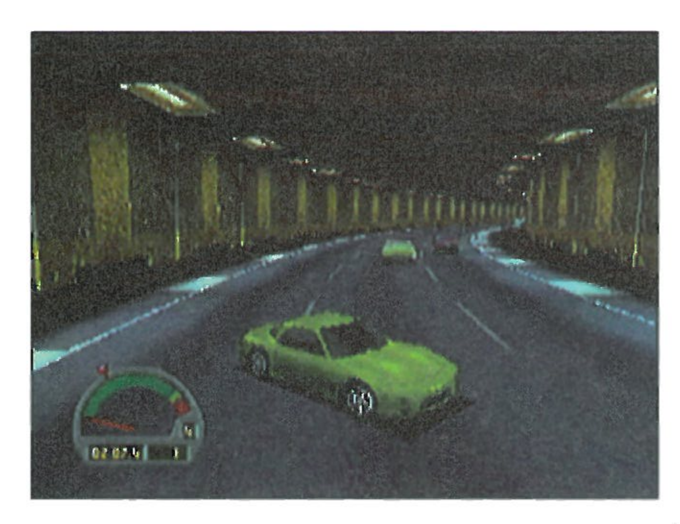
El tráfico que circula por las carreteras no llega a ser caótico pero los **Honda Civic, Ford Van, BMW** y otros modelos americanos 100%, molestarán lo

¡Repítelo si eres valiente! *La moviola en* ***Need for Speed*** *tiene aire de retransmisión televisiva. El replay permite repetir la acción desde hasta seis posiciones diferentes, incluidas un par de cámaras en el coche rival y en el vehículo de la policía. Se puede acceder a la repetición en cualquier momento del juego. Con sólo pulsar* ***Start*** *y la opción correspondiente. Luego el pad hace de mando a distancia y rebovinar, adelantar, pausar y avanzar "frame a frame" quedan al alcance del dedo. Una ocasión inmejorable para rebuscar en aquello de* ***La Segunda Oportunidad.*** *En cualquier caso, algo realmente impresionante.*



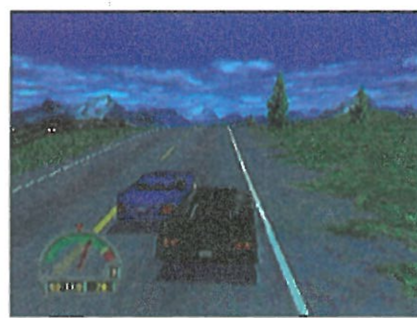
Escenas como ésta no resultarán difíciles de ver, sobre todo en las primeras partidas. Pero a medida que vayáis haciéndoos con el dominio de los controles, aprenderéis a sortear al resto de vehículos que circulan por las carreteras a toda velocidad.











Una lástima que sólo haya 9 circuitos. Menos mal que los 8 coches de que disponemos consiguen suplir con creces toda posible carencia.

suyo. Claro que para impertinencia, la de los colegas de la policía. Ojo al pasar a su vera que con una sóla milla/h por encima del límite, podéis desatar la ira de todo el estamento. Para evitarlo nada mejor que prestar atención al radar anti-radar. Es un pítido de lo más agudo que se deja reconocer fácilmente.

Los juegos de coches están convirtiéndose en el género donde las nuevas consolas están librando sus primeras batallas. 3DO, con este The Need for Speed, ha demostrado que puede ser un digno rival para cualquiera



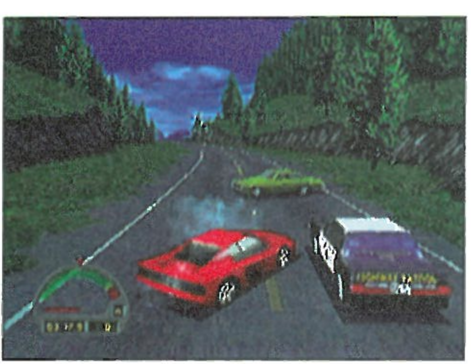
Su mapeado de texturas y nivel de calidad gráfica sobrepasa el poder de una 32 bits convencional, el movimiento es fantástico, real y aunque la sensación de velocidad no es todo lo vertiginosa que nos gustaría (sólo desde la toma interior parece capaz de despeinar), la impresión general se deja consumir con mucho agrado.

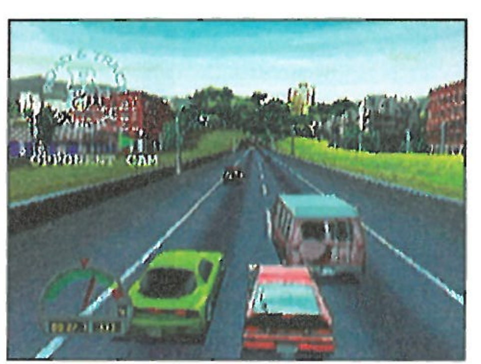
The Need for Speed es, creedme, uno de los tres mejores juegos para **3DO**. Junto a **Road Rash** y **FIFA Soccer**.

Y si al **3DO** se le sigue premiando con juegos de este espíritu, la máquina de **Panasonic** tiene el futuro asegurado.

Ese es el reto, creo que **Electronic Arts** ya lo ha hecho suyo.







VALORACIÓN 8

Quizá no es tan frenético como Ridge Racer, ni tan veloz. Pero supera con creces los límites de realismo exigibles a un compacto de coches.

Acclaim y su mito se estrenan en MD 32X

Mortal Kombat II



Los aficionados a la serie **Mortal Kombat** no pueden quejarse de la atención que reciben por parte de **Acclaim**: sistema que sale, sistema que cuenta con su correspondiente versión del "number one" de la lucha.

En general esta medida suele ser buena para la consola en cuestión, pero en esta ocasión se podría achacar cierta falta de originalidad a la compañía americana y, por tanto, los resultados de esta operación pueden resultar algo "dusosos".

- **Sistema:** MD 32 X
- **Soporte:** Cartucho
- **Publicado por:** Acclaim
- **Desarrollado por:** Probe Software
- **Lanzamiento:** Ya disponible en España

por Oscar del Moral

Porque es evidente que, desde el punto de vista del marketing, resulta sumamente cómodo vivir de las rentas de un juego que puede ser transportado fácilmente de una máquina a otra. Pero cuando el título empieza a acusar el paso del tiempo y -a pesar de las ventajas que un soporte con mayor potencia puede ofrecer-, no aporta apenas ninguna novedad, podemos decir que entramos en una situación que no benefecia en nada ni a la compañía ni a la máquina que supuestamente se quiere apoyar.

Mortal Kombat II es el vehículo oficial de **Acclaim** para su primera incursión en **MD 32X**.

Manteniendo las líneas maestras de la serie y acercándose un "poquito" más a la versión de la recreativa, podríamos decir, sin embargo, que esta versión no suipone ningún avance importante en el camino hacia la gloria del mítico **MK II.** Motivos para esta afirmación, sólo uno: escasez de novedades.

En primer lugar están los luchadores: exactamente los mismos presentes en las otras versiones, con similar gama de golpes especiales -se han añadido combos de golpes, presentes en la recreativa original-, fatalities, babalities y friendships. El único detalle positivo en este aspecto es que el tamaño de éstos en pantalla sobrepasa ligeramente a los de 16 bits. Y están mejor definidos.

Segundo, los escenarios y fondos se mantienen también prácticamente iguales, con el agravante de que son generados por **Mega Drive.** Ahondando en esta cuestión podemos llegar a pensar que mover dos grandes personajes sobre un fondo "negro" no es precisamente explotar los 32 bits de la máquina de **Sega.**

Tercero, las animaciones de los diferentes personajes digitalizados han recibido

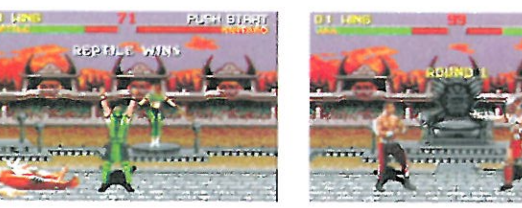


Scorpion, Kitana, Mileena, Liu Kang, Kintaro, Rayden... Los luchadores de siempre están aquí presentes, habiéndoles sido realizado tan sólo un pequeño "lavado gráfico" en cuestión de vestimenta.





Los personaje siguen asomando por detrás de los árboles, pero el Toasty! Gonk ahora es en color.

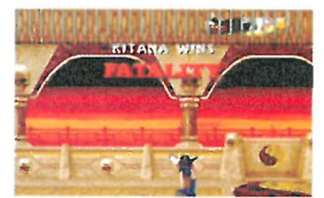






MK II para 32X ha conseguido acercarse algo más a la recreativa, pero en la valoración global de los juegos de lucha, no alcanza el listón puesto por los nuevos "gigantes" del género.





Los Fatalities también han recibido su correspondiente lavado de cara para la presentación en sociedad de la versión 32X de este cartucho de lucha.





Es fácil darse cuenta de que el tamaño de los luchadores ha aumentado ligeramente con respecto a la versión para Mega Drive.

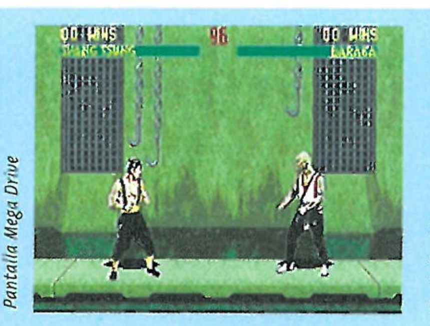


algunos cuadros de animación más, ganando algo de fluidez con el cambio, pero a pesar de ello, siguen ofreciendo cierta sensación de inmovilidad o lentitud.

En cuanto al apartado de ligeros añadidos, podemos destacar dos aspectos: una "intro" que muestra los orígenes del torneo Shao-Lin y el sonido, que realmente sí ha mejorado muchos enteros con respecto a otras versiones.

Pero una gota no hace océano y, en este caso, la conclusión es clara: este **Mortal Kombat II** no presenta el salto cualitativo que se podría esperar de su visita a una consola teóricamente más potente que su antecesora.

Pantalla Mega Drive



Pantalla MD 32X



MegaDrive vs. MD 32X. *En estas dos imágenes se pueden observar las diferencias gráficas entre ambas versiones. A primera vista es obvio que los 32 bits aportan mayor nitidez, definición y color para la imagen en general. Asimismo, los luchadores de 16 bits son más pequeños. En cuanto a las sombras, pasamos de un simple circulo para Mega Drive, a lo que verdaderamente se puede definir como la silueta de un luchador para MD 32X.*





VALORACIÓN 7

Un MK II que se aproxima más a la recreativa a nivel gráfico, pero con escasa aportación a la jugabilidad.

Demasiado blandengue para una máquina tan sólida

Motor Toon presenta la otra cara de la moneda en juegos de coches. **Ridge Racer** pone el espectáculo, la velocidad, el espíritu de competición y el sabor a máquina nueva. **Motor Toon** enseña el resto. Eso sí, sin perder encanto tecnológico. Así, el primer juego del recién creado equipo **Sony Computer Entertainment + Bandit** tiene más de **MicroMachines** o **Roger Rabbit** que de otra cosa.

Motor Toon es un juego de coches para echar unas risas y gozar de los escenarios.

- **Sistema:** Sony PlayStation
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sony Computer Entertainment
- **Desarrolado por:** Brandlt / SCE
- **Lanzamiento:** Ya disponible en Japón

por Juan Carlos García

Presenta una gama de coches a lo cuento de hadas bastante infantiloide, y un surtido de circuitos que asombra por su originalidad. Incluye además, un modo dos jugadores que abre nuevas pistas y modalidades: con un sólo mando se puede elegir la opción **Grand Prix** (3 circuitos y 16 participantes) o el modo **Time Attack** (13 circuitos en lucha contra el tiempo), pero los afortunados de dos pads podrán jugar en **Match Race** (Split Screen en nuevos circuitos uno contra uno) y **Dual Race** (cada participante afronta la carrera desde un extremo de la pista, o sea, que se cruzan).

Los autos seleccionables son simpáticos personajes disfrazados de vehículos. Cualquiera diría que están hechizados los colegas. Ante ustedes, el Chevy rojo de **Rock**, el carricoche de **Jean**, el 4 X 4 punkie de **Bolbox**, el caza espacial de **Reactor** y el auto mafioso de los **Penguin Brothers**. Muy graciosos en diseño y bastante "gelatinosos" en movimiento. Los cacharros no se dejan

Motor Toon **GP**



Motor Toon, aunque con una puesta en escena diferente, recuerda en algunos de sus decorados al mítico Micro Machines: los circuitos recorren lugares y objetos típicos de una casa. Incluso correremos alrededor de una PlayStation...

Dos jugadores en "split screen". *Hasta que la esperada opción* **Link** *-un cable que une dos máquinas-, esté resuelta por* **Sony**, *tendremos que conformarnos con jugar con dos pads en la opción* **"Split Screen"**, *es decir, pantalla partida.*
Como la alternativa es de sobra conocida, tan sólo destacar que lo interesante de este modo dobles es que se abren diferentes circuitos y modalidades. **Match Race** *y* **Dual Race** *ofrecen nuevas pistas y colocan a dos coches frente a frente. Se establece una especie de torneo que gana el que más victorias acumule. Y todo ello sin pérdidas de velocidad ni de perspectivas.*



controlar pausadamente (no veais lo nerviosos que se ponen) ni ofrecen la cara veloz y realista de **Ridge Racer**. Imposible comparar. Aquí se apuesta por la sonrisa Profidén, sobre todo en los dos últimos circuitos, joyas de la renderización, pero imposibles de atravesar con gallardía y sin batacazos. Ahí llegan las risas.

Las 4 opciones a la hora de manejar perspectivas llevan a **Motor Toon** de nuevo al primer plano. Al estilo **Virtua Racing**, la carrera se puede ver desde el aire, en ángulo más cercano al coche, desde las mismas espaldas y desde dentro del vehículo (sin marcadores ni otros elementos, sólo la carretera por delante).

En esta misma línea simplista se encuentran los controles del coche. Un botón para acelerar, otro para frenar, otro que apura la entrada en curvas y otro que permite la imprescindible marcha atrás.

Como rezaba algún spot, **Motor Toon** descubre el lado humano de la tecnología: coches con ojos y boca cuyos cuerpecillos se mueven al compás de las curvas y de un ritmo musical más bien chapado a la antigua.

A mí, la verdad, esto de las carreras de princesas no ha conseguido emocionarme, y eso que nunca me perdía los dibujos de los Autos Locos. Con esos me reía más. Quizás porque eran otros tiempos...

VALORACIÓN 6

No podemos hablar de fracaso, aunque sí de línea equivocada. Un género tan explotado como los cartoons quizás no es lo que más le va a esta consola.



Sony presenta un nuevo juego de coches cuya originalidad intenta desbancar la mentalidad Ridge Racer que más de 100.000 usuarios tienen ya bien asimilada. Aquí la realidad ha dejado paso a la caricatura.

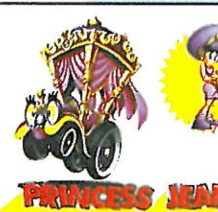




Cinco que se han escapado de alguna película de dibujos animados.

***Rock** es el bueno de la película. Gasta un motor turbo de 2 litros sobre un coche muy equilibrado. **Jean** se ha subido al carro de Cenicienta, sólo que en lugar de briosos corceles la cabalgata en cuestión tira de un DOHC de 3 litros y 6 válvulas por cilindro. Su especialidad: las curvas cerradas. **Bolbox** conduce un pedazo de tractor avalado por un motor de 7.000 C.C. Estética agresiva y buen comportamiento en terrenos bacheados. **Raptor**, que es el marciano de la historia, pasa de las ruedas. Su nave espacial es controlable y corre que se las pela. **Los Penguin Brothers**, por último, con su coche de mafioso, prometen velocidad y ofrecen dientes y pistolas. Ojo con ellos.*











Una nueva versión de lujo para un clásico de la lucha

Samurai Shodown

Samurai Shodown es, sin duda, uno de los mejores juegos de lucha de la factoría **SNK**. Por ello, **The 3DO Company** decidió acojerlo como una nueva opción para sus usuarios, junto a otro mito como **SSF II turbo**. **Crystal Dynamics**, una de las firmas más comprometidas con este soporte, puso verdadero empeño en ser elegida para la conversión de este clásico, y tras una dura pugna, consiguió su propósito.

Crystal Dynamics es la autora de algunos de los primeros juegos que se ralizaron para **3DO** como **Total Eclipse, Crash'n Burn** o el más reciente **Off World Interceptor**, pero esta es la primera vez que se ha enfrentado a un juego de estas características y, la verdad, ha salido bastante airosa de esta empresa.

Enfrentarse a un juego de **SNK** no es nada fácil, y si no que se lo digan a **Takara.** También es verdad que no es lo mismo convertirlo a 16 bit que a 32. Sin embargo, **Crystal Dynamics** ha conseguido realizar la mejor versión doméstica de este juego, junto a la propia versión de **SNK** para **Neo Geo CD**.

- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** BGM
- **Desarrollado por:** Crystal Dynamics
- **Lanzamiento:** Ya disponible en Europa

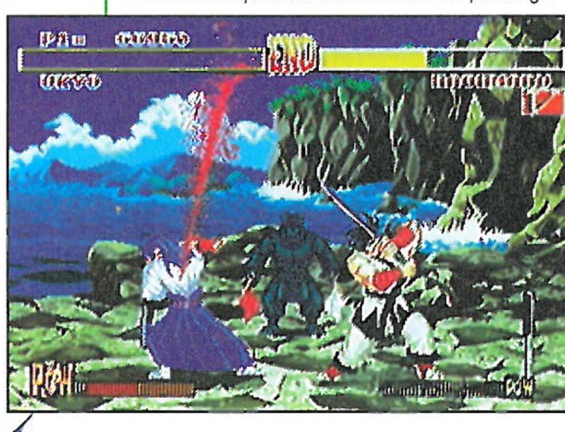
por Manuel del Campo

Cualquier adicto al indudable encanto de **Samurai Shodown** podrá advertir que no falta de nada: desde el gran tamaño de los luchadores hasta el espectacular sonido de las espadas, pasando por la sujestiva y equilibrada jugabilidad. Incluso se han incluido algunos detalles que se suprimieron de las versiones de los 16 bit, como el famoso **"zoom"** o la aparición indiscriminada del "líquido rojo".

Por otro lado, y para dejar un pequeño sello personal, **Crystal Dynamics** ha incluido tres curiosas opciones que



En algunas versiones de Samurai Shodown, la inexorable mano de la censura hizo su trabajo, eliminando por completo del juego la aparición de sangre. Crystal Dynamics ha tomado la decisión de volver a incluirla, aunque ofrece a los estómagos delicados la opción de eliminarla. ¡Libertad para elegir!





La opción más curiosa que se ha incluido en esta versión de Samurai Shodown es la posibilidad de combatir sin armas. Todos los luchadores -se mantienen los 12 que aparecen en el juego para Neo Geo-, dejarán a un lado su espadas y tendrán que demostrar que con sus puños son igual de temibles.



Otro clásico sin novedades. *Con **Samurai Shodown** volvemos al tema que ya os comenté con **SSF II Turbo**. Sí, es la mejor conversión en formato doméstico, pero también lo era cuando salió hace un año para **Neo Geo**. Y no digo que este tipo de juegos no tengan cabida en **3DO**, -todo el mundo tiene derecho a disfrutar de los clásicos-, pero cuando alguien se compra una nueva máquina, espera ver algo más, y no un juego que ya se ha visto en otros formatos con similar calidad. **Toshinden** para PlayStation o **Virtua Fighter** para Saturn podrían ser dos buenos ejemplos de ello, pero **Samurai Shodown**, desgraciadamente, no aporta nada especial.*
*3DO ha sabido encontrar la clave en otros géneros, como el deportivo, con un **FIFA Soccer** totalmente innovador. Pues bien ¿Por qué no hace lo mismo con los juegos de lucha?*





Crystal Dynamics ha conseguido superar con esta versión para 3DO incluso a la mismísima para Neo Geo. Sin embargo, una vez más, surge la pregunta: ¿el camino para conseguir nuevos usuarios pasa por seguir explotando los títulos con éxito, o habrá que crear nuevós hits?



Mira el «zoom»

*Uno de lo elementos que más ha distinguido a algunos juegos de **SNK** es el famoso **«zoom»**, que se incluyó por primera vez en **Art of Fighting**. Aquí también aparece (como el la versión original) y de este modo podremos ver un plano más corto cuando los luchadores se encuentren cerca, o un plano general cuando estén en los extremos del escenario.*



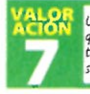


Esta versión para 3DO es, sin duda, la mejor realizada hasta la fecha. Pero, aún así, ¿está a la altura de las nuevas exigencias del mercado?

permiten eliminar del juego la sangre, los drásticos finales e incluso las armas blancas que utilizan los luchadores. No hay duda de que, sobre todo está última, ofrece una nueva dimensión al juego.

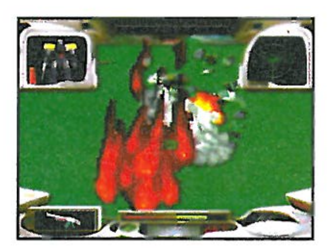
Tan sólo, y como detalle apreciable para los más puristas, hay que advertir que este juego es ligéramente más lento que el original (apróximadamente medio frame).

De todos modos, el juego alcanza la calidad exigida por los usuarios de esta máquina, equiparándose con el mismísimo **SSF II Turbo.**

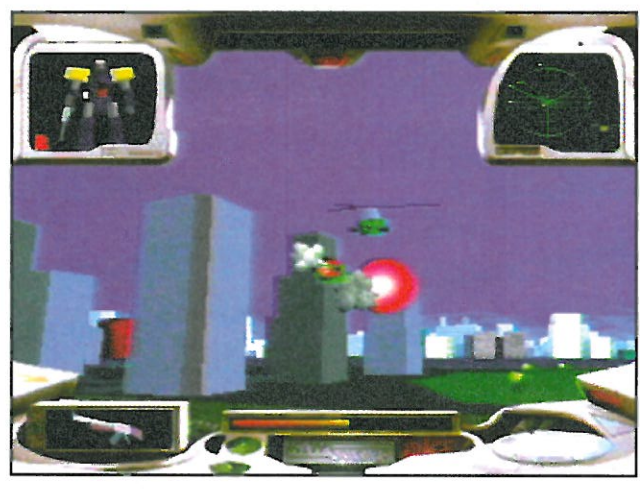


VALORACIÓN 7 — *Una conversión muy efectiva, pero que apenas aporta nada nuevo a un título que ya ha consumido casi toda su capacidad de asombrarnos.*

Una historia clásica al servicio de la simulación









Atari nos acerca al "áspero" campo de la simulación a través de un cartucho cuyo protagonista -un enorme robot, posiblemente nieto de Mazinger Zeta-, se enfrenta solo a todo un ejército.

Iron Soldier

- **Sistema:** Atari Jaguar
- **Soporte:** Cartucho - 16 megas
- **Publicado por:** Atari
- **Desarrollado por:** Atari
- **Lanzamiento:** Ya disponible en Europa

por Manuel del Campo

Atari no quiere bajar el listón de calidad que ha alcanzado con su **Alien vs Predator**, y presenta un cartucho complejo y plagado de polígonos, que está causando sensación fuera de nuestras fronteras. Y para ello, han recurrido a un robot de 20 metros de altura.

La historia no es nueva, es más, ha sido utilizada decenas de veces por los nipones para sus films animados, películas y, por supuesto, videojuegos, y no hay más que echar un vistazo dos meses atrás para rescatar un cartucho de concepción muy similar a éste: **Vortex,** para **Super Nintendo.**

Pero es que el cuento del "robot descomunal que tiene que salvar la Tierra enfrentándose a un sofisticado ejército de malvados", ya rompía hace más de 15 años -¿os suena un tal **Mazinger Z**?- y nada hace pensar que la fórmula no vaya a seguir teniendo éxito.

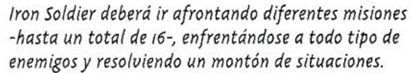
Atari apuesta de nuevo por una perspectiva subjetiva, convencida de que no existe mejor forma de seducir a un jugador. Así, en **Iron Soldier** manejamos un enorme robot desde una cabina que se encuentra situada en su cabezota, y ante nosotros se presentan diversos indicadores de control y una pantalla que nos ofrece un campo de visión -algo limitado, eso sí-, del escenario en el que se desarrolla la acción.

Y ahora es cuando viene lo bueno: conseguir hacer moverse con rapidez y eficacia estas 40 toneladas de metal. Sin duda, una tarea difícil. Afortunadamente, esta circunstancia, lejos de ser un defecto, se convierte en un apreciable detalle de realismo para un juego en el que la dificultad es una de sus características más destacables... ¡al menos hasta que aprendamos a dominar plenamente a nuestro **Iron Soldier**!

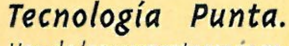
Y es que el movimiento es posiblemente el aspecto más llamativo de este programa. La utilización indiscriminada de formas poligonales resulta en un compendio de objetos que





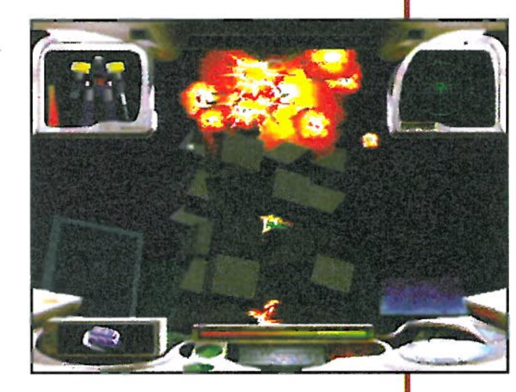

Iron Soldier deberá ir afrontando diferentes misiones -hasta un total de 16-, enfrentándose a todo tipo de enemigos y resolviendo un montón de situaciones.




Tecnología Punta. *Uno de los momentos más espectaculares del juego se produce cuando Iron Soldier consigue hacerse con* ***un misil rocket.*** *Tras su lanzamiento, dejaremos momentáneamente la vista del robot para pasar a* ***una cámara instalada en el propio misil.*** *La velocidad de esta súper arma deja bien clara* ***la capacidad de Jaguar para manejar gran cantidad de polígonos a una rapidez considerable***

Apoyo logístico. *Como en todo buen juego de estratregia, no podían faltar los items que permiten* ***encontrar nuevas armas, recargar las que tenemos o recuperar energía.*** *Estos elementos se encuentran dentro de los edificios,y será necesario destruirlos antes de poder hacer uso de ellos. ¡Vaya regalito!*

Nos encontramos ante un claro exponente de la nueva generación de títulos para Jaguar. El meritorio aspecto gráfico de Iron Soldier está en perfecta consonancia con las posibilidades de diversión que ofrece el desarrollo de este curioso simulador.



se mueven en tiempo real y que aportan una gran vivacidad y realismo a la acción. Además, el **"scaling"** (acercamiento) es tan suave que no se producen ningún tipo de saltos, y las formas nunca se pixelan por muy cerca que estén de la pantalla.

Tan sólo la ausencia casi total de **"texture mapping"** (las texturas de los objetos) denota ese aspecto tan frio que siempre ofrecen este tipo de juegos, aunque algunos apartados como las explosiones o el detallado diseño de los enemigos palían en gran parte este defecto.

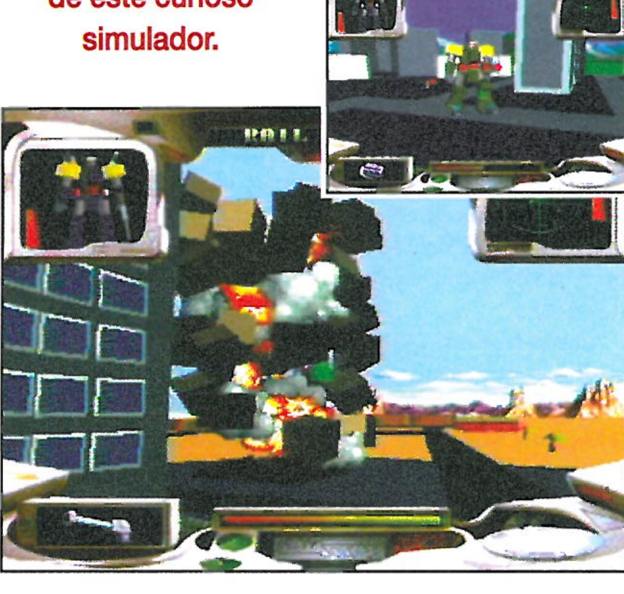
Por otro lado, todo el apartado sonoro vuelve a estar a gran altura (esta máquina está demostrando continuamente la enorme capacidad de su circuito de sonido) y la música no aburre en ningún momento.

Con todo, el verdadero encanto del juego reside en su propio desarrollo: 16 complejas misiones con objetivos variados, armas de todo tipo, necesidad absoltua de tomar decisiones y establecer prioridades y la constante presencia de la acción en cada escenario.

Complicado al principio, pero su nivel de adicción crece por momentos.

VALORACIÓN 8

A pesar de su base de Ciencia Ficción, es un simulador con todas las de la ley, que confirma el ascenso de calidad en el software para Jaguar.



El juego del "mirón".

❑ Sistema: CD-i

❑ **Soporte:** CD-Rom

❑ **Publicado por:** Philips

❑ **Desarrollado por:** POV Entertainment

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible en España

por José Antonio Gallego

Voyeur

Voyeur, un galicismo con el que se sefine al mirón de toda la vida. Un papel que desempeñó magistralmente **James Stewart** en aquella obra maestra llamada **"La Ventana Indiscreta"**, -y que ahora, por cierto, está a disposición de los usuarios de **CD-I.**

Voyeur es un apasionante relato de acción policíaca en el cual, desde el privilegiado emplazamiento de un apartamento frente a la **Mansión Hawke**, tendremos la ocasión de contemplar lo que ocurre en el interior de todas y cada una de sus habitaciones.

Si conectamos la flamante televisión que hay junto a nuestra cama averiguaremos que el patriarca de la familia **Reed Hawke** (interpretado por el televisivo **Robert Culp**), ha reunido a todo su clan con la intención de anunciarles que pretende presentarse como candidato a presidente de los **Estados Unidos.**

Pero las desavenencias no tardarán en presentarse y pronto descubriremos los secretos y rencores que existen entre los miembros de esta familia, algunos de los cuales serían capaces incluso de llegar al asesinato.

Afortunadamente, allí estamos nosotros. Ayudados de una cámara de vídeo (con tendencia a quedarse sin baterías en los momentos más inoportunos), y de nuestra sagacidad, deberemos tomar parte activa en la historia y tratar de evitar que se produzcan desgracias mayores.

De esta forma, tendremos que avisar a la persona amenazada mandándole la cinta de vídeo con la evidencia grabada del complot o bien, si es demasiado tarde, grabar el asesinato y llamar a la policía. Claro está que habrá que medir con mucho cuidado nuestras acciones porque, por ejemplo, la cinta podría caer en manos equivocadas y nuestros días como fisgones (y como seres vivos en general) estarían más que contados.

El desarrollo de este juego recuerda a programas como **Night Trap** o **Ground Zero Texas**, de **Mega-CD**, pero os aseguramos que tanto en jugabilidad como en calidad técnica **Voyeur** les pega un buen repaso.

Y esto se consigue gracias a tres detalles: la definición de imagen que ofrece el **CD-I**, que es poco menos que insuperable, (no en vano **Philips** es una de las compañías punteras en el campo de la tecnología láser), la banda sonora, que está perfectamente sincronizada con la acción del juego y ayuda a enfatizar los momentos críticos, y, por último, que los inevitables "saltos" que acompañan a todo juego de CD están ingeniosamente camuflados ya que simulan un agotamiento de las baterías de la cámara. Muy hábiles.

Los actores (entre los cuales



Las actrices que participan en Voyeur han tomado parte también en otros vídeos para Playboy. Imaginaros, pues, sus increíbles "dotes interpretativas"



La calidad gráfica que ofrece el CD-I en sus escenas digitalizadas es realmente sorprendente. No tratéis de buscar comparaciones con otras consolas. Ver este juego es prácticamente como ver imágenes de vídeo.







Sólo para adultos. *Ya en el manual nos advierten que Voyeur es un juego para adultos, y facilitan un sistema de claves para evitar que caiga en manos "inocentes". Y la verdad es que no es para menos. La producción del juego ha corrido a cargo de* ***Propaganda Films****, compañía encargada de la realización de los programas televisivos de* ***Playboy****. Así que os podéis hacer una idea del grado de "acaloramiento" que se alcanza en determinadas situaciones.* ***Sadomasoquismo, infidelidades, lesbianismo y alguna que otra perversidad****(no os perdáis la divertida escena del "hombre perro") están a la orden del día y muchas de estas escenas son fundamentales para desentrañar el misterio. Además, algunos personajes tienen tendencia a abusar de las palabras fuertes o malsonantes. Por estas razones y por alguna que otra más: almas cándidas, absteneres.*





Voyeur es uno de los videojuegos más "fuertes" de cuantos se pueden encontrar actualmente en formato alguno. Nada que ver con Sonics, Marios ni gorilas saltarines. Os lo podemos asegurar.







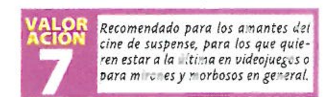


De momento, si os decidís por adquirir este juego, tenéis que tener en cuenta que está en inglés. Dicen que es posible que pronto salga traducido...

encontraréis más de una cara conocida y alguna a la que os gustaría conocer), han hecho un trabajo excelente y consiguen hacernos creer que realmente estamos metidos en una película de..."suspense".

Y no penséis que el juego pierde su interés una vez hayáis resuelto el asesinato, pues tanto las víctimas como los móviles cambian en cada partida. Pese a eso, algunas situaciones se repiten con demasiada frecuencia, especialmente las sexuales, (aunque esto no sabemos si es realmente un fallo o no).




VALORACIÓN
7
Recomendado para los amantes del cine de suspense, para los que quieren estar a la última en videojuegos o para mirones y morbosos en general.

Genuino sabor "arcadiano"

Raiden Project



❑ Sistema: PlayStation

❑ **Soporte:** CD-Rom
❑ **Publicado por:** Sony
❑ **Desarrollado por:** Seibu Kaihatsu
❑ **Lanzamiento:** Ya disponible en Japón

por Sonia Herranz

Una máquina como **PlayStation** que ha demostrado tener la intención de satisfacer las exigencias de un público variado, no podía dejar de incluir entre sus lanzamientos un shoot'em up de los de toda la vida. Y el elegido ha sido, ni más ni menos, que **Raiden**.

A nadie le va a pillar de nuevas la mecánica, argumento y desarrollo de **Raiden Project**. Todos, unos más que otros, hemos sucumbido alguna vez al atractivo de estos juegos que sólo exigen de nosostros rápidos reflejos y nervios de acero.

De hecho, no sería demasiado arriesgado afirmar que el shoot'em up es el género arcade por excelencia. Y no hay problema en reconocer que este compacto es casi, casi como tener en casa una máquinita de marcianos. Bien se ha preocupado **Seibu** de que el resultado fuera así.

La destrucción de determinados enemigos y construcciones da como resultado la aparición de items que hacen mejorar tu armamento con bombas, dobles disparos y cosas así. ¿Os suena esto de algo? ¿Estaremos ante un matamarcianos, tal vez?

El resultado de combinar items potenciadores de armas puede ser tan espectacular como éste. Lo malo es que al perder la vida también se pierden las armas acumuladas. Normal.

Raiden apareció en los salones recreativos en 1990 cosechando un gran exito.

Hasta 1993 no vió la luz la segunda parte, con el añadido de nuevas armas y bonus. El juego se versionó para otras consolas, pero nunca fueron sus creadores, es decir **Seibu**, los encargados de su reprogramación. Al parecer nunca se habían sentido satisfechos con estos trabajos, por lo que decidieron encargarse ellos mismos de hacer de **Raiden** un éxito para **Play Station**.

En el compacto se incluyen las dos partes del éxito arcade. Ambos juegos son muy parecidos con variaciones que van desde un mayor cuidado gráfico a la inclusión de nuevas armas. Se pueden seleccionar uno o dos jugadores de manera que se repartan entre ambos tanto los items de aumento de potencia como la inagotable avalancha de enemigos. Al final de cada una de las ocho fases aguarda un enorme enemigo final que habrá que eliminar usando todos los poderes de la nave y mucha habilidad. El hecho de que las continuaciones sean infinitas, suaviza mucho la elevada dificultad del juego.

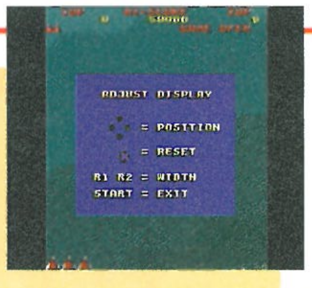
Técnicamente, el problema de **Seibu** ha sido utilizar para esta conversión un

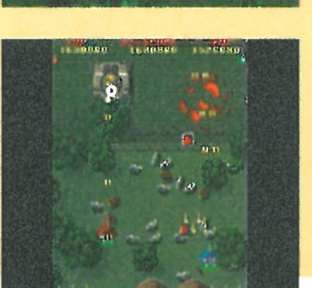
Formato alargado: cuestión de fidelidad.

Las recreativas de Raiden ***se jugaron en monitores altos y alargados,*** *punto que se ha respetado en este compacto, de manera que el juego -como podéis ver en las imágenes-,* ***no ocupa la totalidad de la pantalla.*** *Esto no significa que haya una inferioridad gráfica con respecto al arcade, sino que, de hecho, esta versión para PlayStation tiene la misma resolución.*

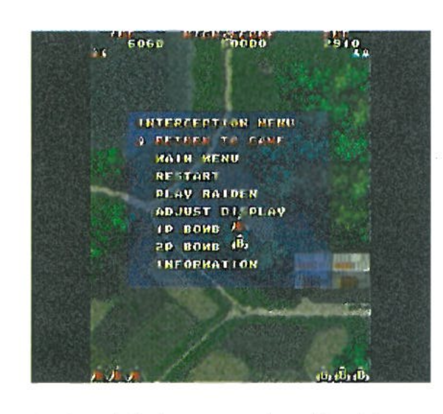
Pero si este sistema no es de vuestro agrado, ***existen opciones para "ensanchar" el campo de juego o para rotar la imagen*** *de manera que la acción transcurra en sentido horizontal (como si se te hubiera caído el monitor). Además, si pulsas los botones superiores del pad, aparecerá otro menú que, entre otras cosas,* ***permitirá centrar y ajustar la pantalla de juego al monitor.***











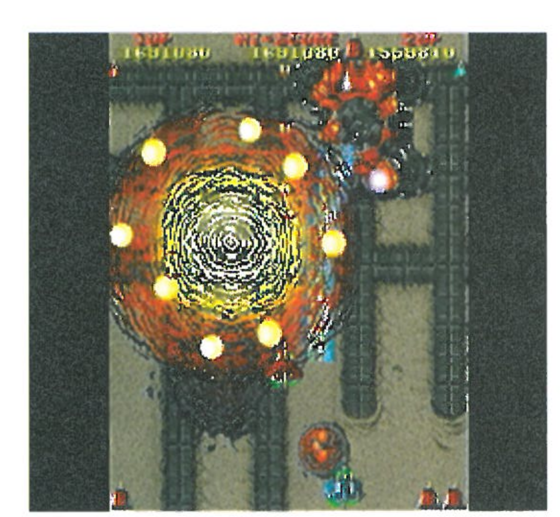
Presionando los botones superiores del pad durante la partida se accede a este menú que permite tanto cambiar de juego como volver al menú principal.



En este compacto se han incluido las dos versiones del aracde. Demos, música, presentación y efectos sonoros son una réplica exacta del original.



Los aficionados a los matamarcianos encontrarán en Raiden Project un buen exponente del género: un juego rápido, simple y divertido. Pero les aconsejaríamos que tampoco traten de buscar mucho más...





hardware preparado casi en exclusiva para gestionar polígonos. **Raiden** es un programa basado en los sprites, y aunque **PlayStation** maneja ambos sistemas gráficos de manera parecida, no se han podido evitar algunos deslices con respecto al "scroll paralax".

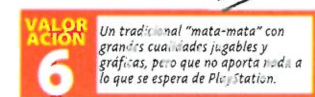
A pesar de estas pequeños inconvenientes, **Raiden** mueve de 800 a 900 sprites con 2.148 colores, sin que en ningún momento se ralentice la acción.

La banda sonora (incluidos los FX) es exacta a la recreativa, aunque existe la posibilidad de elegir una banda sonora arreglada para la situación. La fidelidad a la recreativa en este aspecto es tal, que al presionar el botón de continuación oiremos el mismo sonido que cuando introducimos una moneda en la máquia. Todo un detalle.

No hay mucho más que añadir. Las cosas han cambiado mucho desde **Galaxian**, pero la diversión y jugabilidad de estos arcades permanece intacta.

PlayStation recibe a un buen matamarcianos.

Eso es todo.



La competición futurista que no conoce reglas

Off-World Interceptor

No hay que ser un lince para encontrar indiscutibles similitudes gráficas entre este juego y **Total Eclipse**.

La razón es obvia: **Crystal Dynamics** es la compañía responsable de ambos programas. Sin embargo, el parecido va mucho más allá de la mera coincidencia, porque mucho nos tememos que la compañía americana ha vuelto a realizar un uso indiscriminado de la capacidad de **3DO** para incluir todo tipo de texturas. De ahí la estética casi idéntica de ambos juegos.

Pero no por abusar de esta técnica podemos decir que la calidad gráfica de **Off World Interceptor** sea mala. Al contrario: todos los escenarios y formas que aparecen en el juego están muy bien conseguidas y completan una estética más que notable para un título realmente atractivo visualmente. De hecho , este es posiblemente su mayor atractivo.

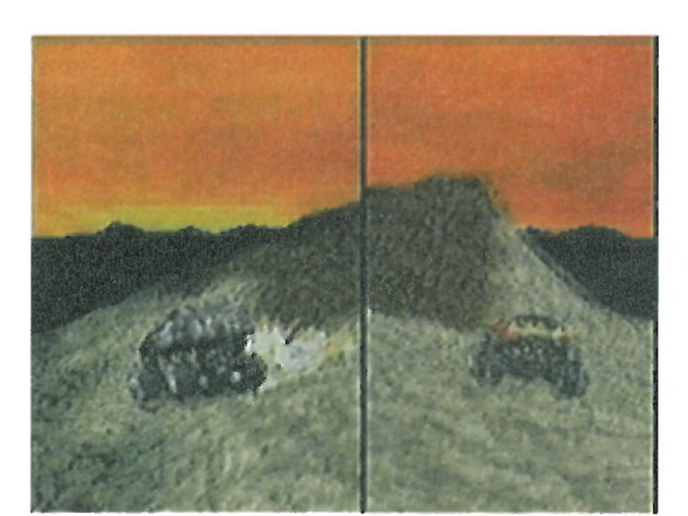
Enmarcado en estos paisajes se nos presenta un juego claramente influenciado por clásicos como **Road Rash**. El objetivo básico es recorrer una distancia en el menor tiempo posible enfrentándonos a todo tipo de vehículos y





❑ **Sistema:** 3DO
❑ **Soporte:** CD-Rom
❑ **Publicado por:** Crystal Dynamics
❑ **Desarrollado por:** Crystal Dynamics
❑ **Lanzamiento:** Disponible en USA

por Manuel del Campo



El modo de dos jugadores resulta el más divertido de todo el juego. La original disposición de la pantalla ayuda a competir sin causar ningún tipo de confusión







Buen repertorio de "Todo-terrenos"

Los auténticos protagonistas de este juego son los coches. Además de su sensacional diseño, se ha conseguido dotarles de un movimiento muy similar al de los 4x4, imitando las suspensiones independientes. Durante el juego se pueden adquirir cualquiera de estos modelos de coches, siempre y cuando se haya recogido el dinero necesario durante los recorridos. Tambien se les puede dotar de divarsas mejoras, comprando lor repuestos en la tienda en el descanso de las batallas. La influencia de Road Rash es indudable también en este aspecto.















Al final de las diferentes subfases de cada uno de los cinco planetas espera una especie de jefe final al que hay que enfrentarse en una batalla a vida o muerte. Es el momento cumbre.

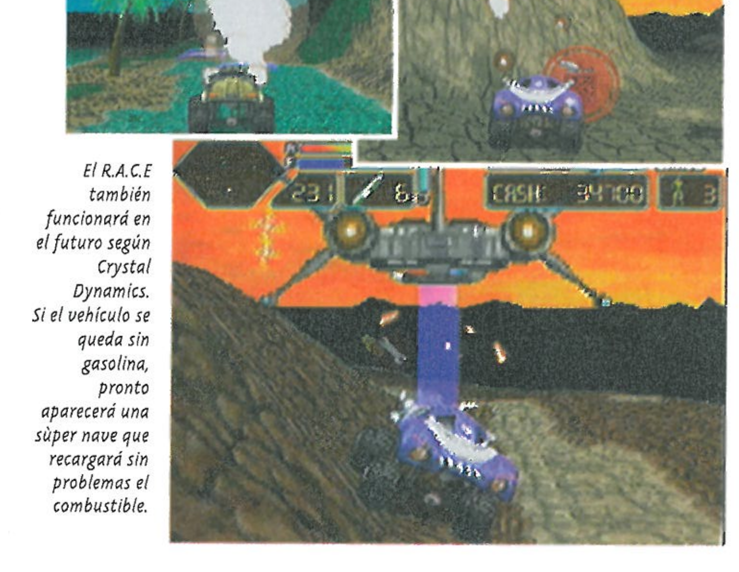
Crystal Dynamics continúa su especial relación con 3DO presentando un nuevo programa con indudables influencias de juegos anteriores, pero con los suficientes ingredientes como para resultar un título interesante.



Al comienzo del juego se puede disfrutar de algunas escenas en Full MotionVideo, con las que se introduce al jugador en el argumento.





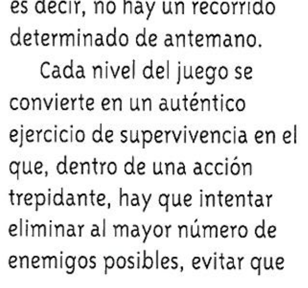


El R.A.C.E también funcionará en el futuro según Crystal Dynamics. Si el vehículo se queda sin gasolina, pronto aparecerá una súper nave que recargará sin problemas el combustible.

tratando de sorteaŕ las decenas de obstáculos que aparecen en el camino.

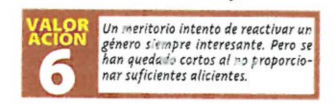
Los elementos que este programa aporta por sí mismo son la utilización de un todo-terreno (cuyo movimiento está realmente conseguido), un suelo exageradamente irregular, y la posibilidad de dirigir el vehículo hacia cualquier parte del escenario, es decir, no hay un recorrido determinado de antemano.

Cada nivel del juego se convierte en un auténtico ejercicio de supervivencia en el que, dentro de una acción trepidante, hay que intentar eliminar al mayor número de enemigos posibles, evitar que el bólido sea destruido, recoger todos los items que podamos, y, por supuesto, llegar al lugar convenido.



Aunque en principio el juego promete buenos ratos de diversión, la verdad es que para un solo jugador puede llegar a ser monótono, ya que todos los niveles están cortados prácticamente por el mismo patrón.

Más encanto posee el modo de dos jugadores, en el que se alcanzan unas cotas de jugabilidad bastante elevadas.



Suponemos que la habrás visto ya, pero, por si acaso, te lo avisamos

Timecop

Frenetismo en la acción

Estamos en el año 2.004. Los viajes a través del tiempo son una realidad y una raza de criminales ha surgido con ellos. De la noche a la mañana se pueden alterar los acontecimientos históricos e incluso arruinar naciones enteras. Para evitar todo eso se ha creado la Comisión de Seguridad Temporal, un nuevo cuerpo policial encargado de impedir que cualquier ciudadano pueda retroceder en el tiempo.

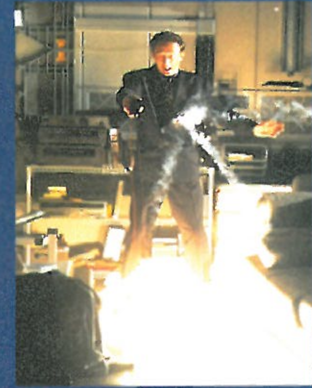
Alguien ha conseguido violar esa norma y Max Walker, policía del tiempo, se ve envuelto en una feroz persecución tras la pista de un senador corrupto que puede alterar la historia.

El protagonista de la última producción Largo Entertainment/Universal Pictures no es otro que el musculoso Jean Claude Van Damme. El peleón actor de origen belga asume el papel de poli en un film de acción frenética dirigido por Peter Hyams. De hacer de malo se encarga Ron Silver, un neoyorquino que añade entereza y carácter al papel de Senador McComb.

La mayor parte de las secuencias del film se rodaron en la ciudad canadiense de Vancouver, el segundo centro de producción cinematográfico de todo norteamérica.

Los efectos especiales corrieron a cargo de Visual Image Associates, una de las compañías más prestigiosas de este sector (Demolition Man, Máximo Riesgo, Batman Vuelve). El film se estrenó en España durante el mes de diciembre y en breve tendremos referencia de su paso por el vídeo.





Timecop, el juego

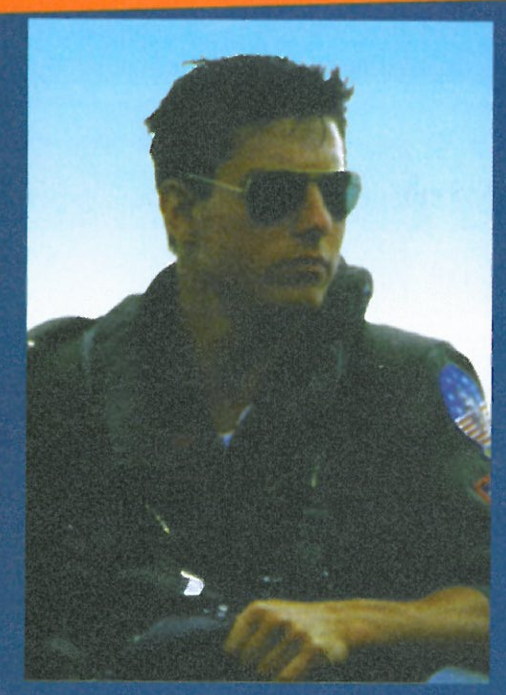
Concebido básicamente como un espectacular arcade de plataformas, Timecop acaba de estrenarse en tierras inglesas sobre formato Mega CD. El programa, que ha sido diseñado por Cryo Design y producido por JVC, utiliza la popular técnica de pantalla azul (la del hombre del tiempo en televisión) para lograr suavidad y credibilidad en los movimientos. La teoría es sencilla, la práctica no tanto. Un actor realiza los movimientos que luego serán utilizados en escenas de lucha o persecución. El colega se sitúa delante de una pantalla de color azul y se pone a hacer pantomimas que una cámara se encarga de filmar. Después se coge cada cuadro de imagen, se "escanea" y se coloca a escala en el CD o cartucho. El resultado: se puede controlar cada movimiento de forma perfecta.

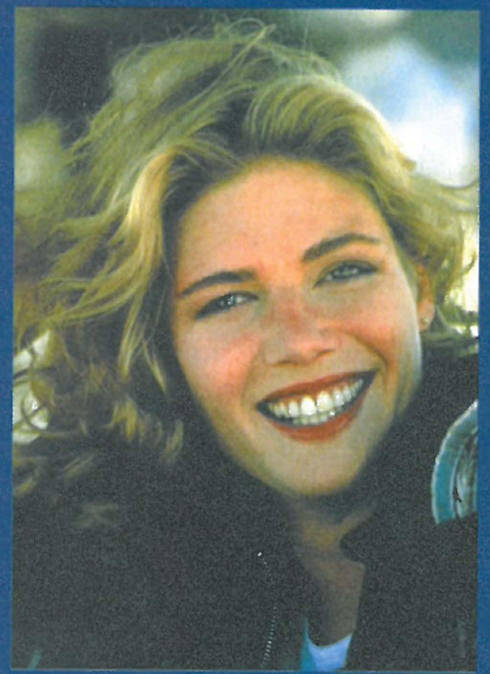
Los fondos del juego fueron pintados a mano y luego escaneados para ser traspasados al programa. Fue uno de los aspectos en los que más cuidado puso Cryo a la hora de concebir un juego que, si las cuentas no nos fallan, aparecerá en este país durante el mes de abril en sus versiones **Super Nintendo** *y* **Mega CD.**











Top Gun

Revivir un clásico

Spectrum Holobyte planea insuflar nuevos aires al clásico de cine y videojuego Top Gun. Basado en el popular film que protagonizaron Tom Cruise y Kylie McGillis, la versión CD Rom de Top Gun que la empresa americana está diseñando ofrecerá animación tridimensional, Full Motion Video y acción a los mandos de un potente simulador aéreo. En palabras de Gilman Louie, presidente de Spectrum, "*el juego combinará los elementos necesarios como para hacer de Top Gun un compacto de primer orden. Fácil, asequible y e increíblemente adictivo*".

En Top Gun, el jugador adopta el papel de Maverick (el protagonista del film) y empieza en la escuela de pilotos para terminar pegándose con medio cielo. La idea central no transmite sin embargo acción sin límite. Spectrum Holobyte quiere que experimentemos con la sensación de volar, pero que lo hagamos de una forma fácil, sencilla, que no obligue al piloto a empollarse un manual de cientos de páginas.

Los gráficos utilizados suponen una sustancial mejora con respecto a programas similares disponibles actualmente. Spectrum Holobyte se está abasteciendo de texturas escaneadas directamente de fotografías para objetos tridimensionales, además de incorporar escenarios 3D sobre soberbios efectos de luz.

La versión **CD Rom** de Top Gun estará pronto disponible. De cara a máquinas de nueva generación, ya sabéis que Nintendo ha firmado un acuerdo en exclusiva con Spectrum Holobyte para convertir esta pasada a **Ultra 64**. Lo veremos pronto.

Top Gun, el Film

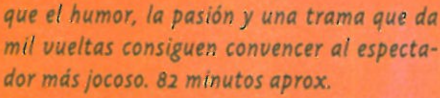
Tony Scott se encargó de dirigir al por entonces bollycao de Tom Cruise en lo que fue una de las películas más taquilleras de los 80. Chico-as guapos, famosos, muchos aviones y motos de por medio, alguna historia de amor y la parafernalia habitual made in yankeelandia eran, como se dice, los valores a cumplir Y los valores dieron al binomio más de 300 millones de dólares de recaudación, y aún ahora hay quien se emociona cada vez que la ponen en la tele. Dicen los fanáticos que Cruise forjó en este film el talento que luego desplegó en El Color del Dinero y que, por lo visto, nadie debió ver en Legend (la película que protagonizó justo antes de Top Gun). Las niñas de la época quedaron encantadas. Hoy a lo mejor le odian. Por cierto, lo de Kyle McGillis, absolutamente demoledor.

Olvida el vídeo, llega el CD

Empieza la revolución multimedia y Philips ya marcha en cabeza. *Gracias a su cartucho MPEG y a la potencia de su* ***CD-i****, los fanáticos del vídeo disponen de una buena colección de films y vídeos musicales que llevarse a la máquina. Este mes vamos a hacernos eco de algunos de sus lanzamientos, pero recordad que la oferta no se quedará ahí. Y por si queréis animaros, que sepáis que el precio de las películas rondará las 4000 pts, y el de los vídeos musicales las 5000.*



Black Rain *(V.O.). Una pesadilla policiaca en las calles de Osaka con Michael Douglas y Andy García en el papel de sucios cops. 120 minutos aproximadamente*



Agárralo como puedas 2 1/2, *el aroma del miedo (V.O.). Divertida película protagonizado por Leslie Nielsen en la que el humor, la pasión y una trama que da mil vueltas consiguen convencer al espectador más jocoso. 82 minutos aprox.*



Juego de Patriotas. *(V.O.). Harrison Ford en el papel de agente Ryan que luego ha vuelto a hacer de las suyas en Peligro Inminente. 112 minutos aprox.*

Sliver *(V.O.). El secreto está en mirar. Y si no que se lo pregunten a Sharon Stone y William Baldwin, protagonistas de una de las películas escándalo de los 90. 103 minutos aprox.*



U2 Battle & Hum, Pink Floyd The Wall: *Para disfrutar de la música de dos clásicos y de imágenes de sus vídeos y otras historias apoteósicas. 96 y 95 minutos respectivamente.*

Juegos de cine

La próxima película de James Bond se llamará Goldeneye, llegará a las pantallas durant
tida a Super Nintendo por los mismos genios que hicieron Donkey Kong Country, o sea R

Street Fighter

La epopeya de la libertad está al caer

En esta noticia no vamos a contaros el argumento de la película Street Fighter, ni tampoco descubriros que está a punto de estrenarse en España (principios de abril), sino más bien queremos haceros partícipes de un estupendo trailer que ha llegado a nuestra redacción directamente desde Capcom.

En él, y bajo una banda sonora de auténtica apoteosis, hemos descubierto las primeras imágenes de una de las películas más esperadas. Hemos visto a Van Damme haciendo de Coronel Guile, al desaparecido Raul Julia en el papel de Bison, a Kylie Minogue como Cammy e incluso a la propia Chun Li, cuyo rol ha caído en manos de la actriz oriental Ming-Na Wen. En pocas palabras,que hemos comprobado que el fenómeno sí existe. Y nos hemos enterado, además, de algunos "cotilleos". Por ejemplo que Steven E. de Souza, director de la película y responsable de los guiones de La Jungla de Cristal, 48 Horas o Commando, no veía ningún riesgo en diseñar una película inspirada en un videojuego. Al contrario, pensaba que era una fuente perfecta de inspiración, capaz de proveer del mismo material que una buena novela.

Los exteriores se rodaron en Thailandia y la fortaleza subterránea de Bison fue construida en los estudios de la Warner en Queensland.

¡Ah, y en el rodaje intervinieron más de 3000 extras de 28 países, lo que provocaba que se perdía un montón de tiempo hasta que cada extra conseguía su correspondiente traducción de lo que tenía que hacer!



Street Fighter II, el juego

En 1987 Capcom lanzó a las arcades la primera máquina Street Fighter II. De la mano de Ken, Ryu y Sagat, la poderosa recreativa pronto instauró un nuevo estilo de hacer juegos de lucha. Todos lo copiaron y todos lo imitaron. No en vano, la estela de los fighters se está alargando durante 7 años más. Sucesivas versiones para consolas y hasta 3 recreativas diferentes (SF II Turbo, Super SF II y Super SF II Turbo) contribuyen a extender un filón que parece no tener límite. Hay SF en **Megadrive**, *en* **Super Nintendo** *y en* **3DO**. *Ahora, con la fresca, se viene hablando de la posibilidad de que Capcon versione el arcade para* **Sony PlayStation**. *Con todo, muchos consideran que el fenómeno está en las últimas. Y que la nueva saga de Virtua Fighters, Toshindens y demás van a hacer picadillo a unos luchadores con los que muchos hemos crecido. De momento, la película evitará que el crack sea inmediato.*



Doom ha conquistado los corazones de las mejores productoras de Hollywood. Ahora mismo se están peg

.as navidades de este año y, por si las moscas, Nintendo ya ha anunciado que será conver-e. Todos piden rendering a gritos para Pierce Brosnan. ¿Los conseguirá?

Casper

Sale de la chistera de Spielberg



Amblin Entertainment, Universal Pictures y los magos de la Industrial Light & Magic andan detrás de un nuevo fenómeno cinematográfico que no tardará en llegar a la gran pantalla. Se llama Casper y es una película de imagen real que se ha propuesto que todos vayamos al cine.

Casper es un simpático fantasma de 10 años que vive con sus tres tíos en una mansión que pertenece al más excéntrico de los millonarios. Cuando la hija de éste hereda la casa y descubre que oculta un fabuloso tesoro, enseguida quiere deshacerse de los fantasmas. Para ello contrata los servicios de un parapsicólogo, el doctor Harvey quien, junto a su hija, proponen un novísimo método a lo exorcista que liberará la casa de seres extraños.

Casper es un popular personaje de Harvey Cómics que lleva cerca de 50 años dando guerra. Ahora acaba de incoporar su graciosa figura a una entrañable película de Spielberg en la que escenarios de fantasía y efectos especiales a tuttiplen se volverán a dar la mano. Hace poco pudimos asistir al preestreno en Barcelona. Allí nos aseguraron que antes de verano estaria en las mejores salas. Y que llegará de la mano de UIP.

Casper, el juego

Interplay anunció que había adquirido la licencia de Casper durante el último CES de Las Vegas. La compañía norteamericana responsable de títulos como Clayfighter, Rock´n Roll Racing o Boogerman trabaja por tanto desde hace unos meses en la conversión del título de Spielberg para los formatos **MD32 X** *y* **PC**. *Hemos tratado de conseguir algunas imágenes, pero la respuesta ha sido negativa: Interplay no tendrá listo el juego hasta el verano y suponemos que el calor nos traerá las primeras pantallas de lo que se presume será todo un bombazo.*





Está previsto que las versiones Megadrive y Super Nintendo de The Mask (La Máscara) aparezcan en España durante el mes de Mayo, vía Arcadia.

Judge Dredd

El último bombazo de Hollywood

El Juez Dredd acecha las calles de Mega City 1. Busca justicia en escenarios corruptos y es un apasionado de la línea dura. El papel le viene que ni pintado a un Stallone que ya se ha dado varios golpes de taquilla con Demolition Man y hasta Cliffhanger. El guión de Souza (os sonará de Street Fighter) sabrá hacerle gozar de nuevo en pantalla y la batuta de Danny Cannon hará lo imposible por sujetar sus impulsos.

Judge Dredd está basada en un popular cómic de Valiant que lleva su tiempo en el mercado. Protagoniza el crack un juez cibernético eregido en jurado y ejecutor por el bien de la siempre buscada libertad. Veréis a Satallone embuido en un casco apoteósico y a lomos de una moto Lawmaster para la que, por cierto, se utilizaron carrocerías Yamaha.

La película se estrenará en julio y las imágenes prometen acción y éxito. El presupuesto alcanza los 80 millones de dólares y eso hace temer efectos especiales de alta concentración.

Judge, el juego

Los más viejos del "jugar" aún guardarán una copia para su Spectrum de esta genialidad cibernética. También en salas arcade de viejas preferencias habrá una recreativa de Judge Dredd. El personaje es el mismo, las técnicas han cambiado un rato. En la última conversión de este juez y parte que ha acometido Acclaim acción y plataformas volverán a darse la mano en **las 16 bits** *bajo la consigna del espectáculo y la acción*



o para acometer la versión cinematográfica del programa más violento y guerrero del videojuego actual.

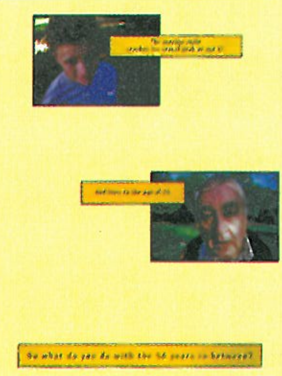
JUEGOS P...



Publicidad

Era de esperar. Lo utilizan para vendernos de todo: desde neveras a yogures, desde coches a secadores de pelo. El sexo es uno de los reclamos más utilizados para incitarnos al consumo. Con la llegada de la nueva generación de consolas domésticas se está intentando captar a un público más adulto (y, por tanto, con otras "inquietudes") que el tradicional para estos productos. En Sega y en The 3DO Company parecen tenerlo bastante claro... y si no os lo creéis, echadle un vistazo al vídeo promocional de SegaSaturn en U.S.A.



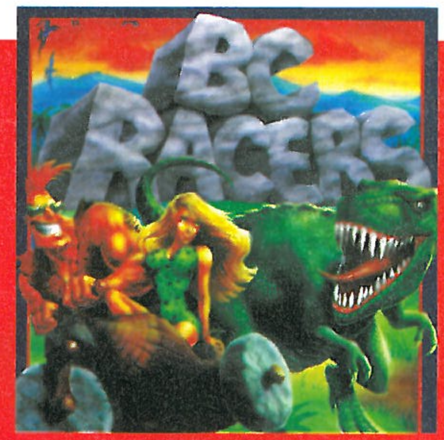




Los videojuegos nos presentan casi siempre mundos de fantasía: sus personajes imposibles y sus escenarios de ensueño poco o nada tienen que ver con la realidad. Pero, a veces, los programadores deciden darse una vueltecita por la Tierra y descubren que allí existe un buen filón al que llaman SEXO.

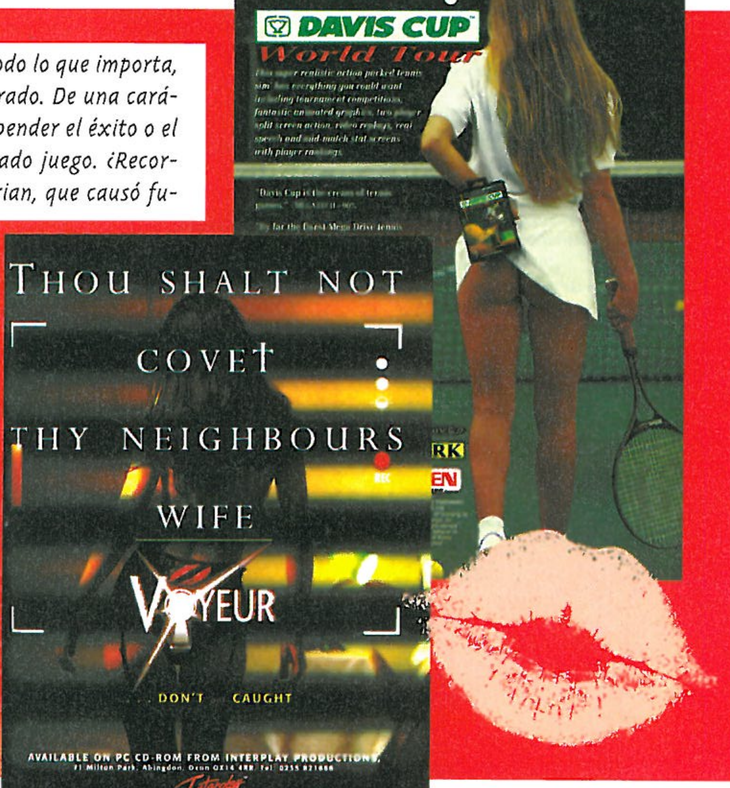
HIBIDOS

Carátulas



Que el contenido no es todo lo que importa, es algo que está demostrado. De una carátula atractiva puede depender el éxito o el fracaso de un determinado juego. ¿Recordáis el fenómeno Barbarian, que causó furor hace años en el mítico Spectrum?. El juego en sí era de lo más corrientito, pero su espectacular carátula, que presentaba una amazona de pechos más que generosos, disparó las ventas. En este tema, hasta la censura hace de las suyas, y si no, mirad las dos versiones de la carátula de BC Racers...





Am or es


Street Fighter II

Esto es "Lo que el ojo no ve", o ¿acaso ya habíais advertido algo?. Nadie quiere desvelar la noticia, pero es un secreto a voces: Cammy y Zangief, dos de los luchadores más populares de Super Street Fighter II viven un apasionado y tórrido romance digno de ser llevado a las grandes pantallas. Desgraciadamente, dicha película llevaría la clasificación X por sus escenas de alto contenido erótico. Y si no, echad un ojo a estas "fotografías" exclusivas.

Se rumorea que incluso Sharon Stone ha rechazado el papel a menos que se rebaje la crudeza de las escenas amatorias.

Como veis, no es más que una pequeña broma, algo divertido con el que demostrar que nada es verdad ni es mentira, sino según el color del cristal con que se mira.

JUEGOS P

Jue gos


Night Trap. Mega CD

Nos prometían una aventura digna de la mejor novela de Jim Thompson. Acción a raudaley un buen puñado de chicas sexy que carecen de la palabra "no" en su vocabulario. Por desgracia, , la realidad es mucho más vulgar. En "Night Trap", Mega-CD, había que conformarse con ver bailar en ropa interior a unas pixeladas señoritas. En "Snatcher", para la misma consola, la acción sí que era trepidante, pero a cualquier cosa le llaman sexo... El último lanzamiento para CD-I, "Voyeur", sí que se mete de lleno en el tema. Sin complejos.





Snatcher. Mega CD





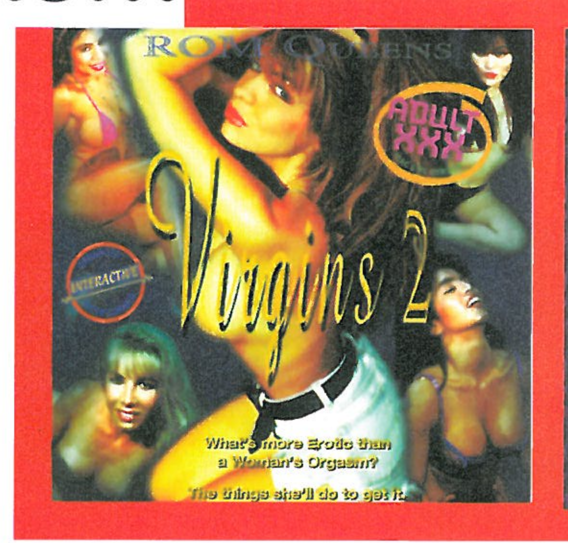


Voyeur. CD-I

HIBIDOS

PC CD Rom

Las estadísticas no mienten. Pertenecen a la generación inmediatamente siguiente a la que machacaba el vídeo con continuos pases de películas "porno". Utilizan el PC fundamentalmente para trabajar, pero recientemente le han descubierto una utilidad bastante más gratificante. Títulos tan sugerentes como "La fiesta de Mandy", o "Contactos de lujuria" figuran entre el ranking de los más vendidos. ¿Por qué será?





Lucha

No, desde luego que el sexo no abunda en este género, pero sí es cierto que las luchadoras, por lo general, suelen afrontar sus combates bastante ligeritas de ropa. Y como hemos decidido tomarnos este tema con total sentido del humor, os ofrecemos varios y variados ejemplos de que está claro que para luchar, nada mejor que dejar entrever de vez en cuando alguna que otra de esas potentes "armas femeninas".

Fatal Fury Special. Super Nintendo

Toshinden. PlayStation

Rannma 1/2. Super Nintendo

King of Fighters. Neo Geo.

Entrevista con

DAVE PE



El hombre que todo lo convertía en oro

Insigne donde los haya, el personaje al que tenemos el placer de entrevistar ha dado un vuelco brutal al mundo del videojuego. Se llama Dave Perry, ha parido diamantes de la talla de Aladdin, Cool Spot y Earth Worm Jim, y tiene un montón de cosas que contarnos sobre el futuro que nos acecha. Al "guapo" de Dave le hemos bombardeado con preguntas como estas...

RRY

Hitech: ¿Por qué dejaste Virgin y decidiste independizarte?

Dave Perry: Me encantaba trabajar en Virgin, pero entonces ya recibía numerosas ofertas para fundar una compañía por parte de otras firmas rivales. Luego llegué a la conclusión de que establecer una compañía dirigida por otra persona no era una buena idea. Así que decidí crear mi propia empresa.

Ht: ¿Qué ventajas te reportó tu larga relación con Virgin?

DP: Virgin me enseñó a dar una absoluta prioridad a la calidad de mis productos, y pensar siempre A LO GRANDE.

Ht: ¿Qué tipo de relación existe entre Playmates y Virgin?

DP: Playmates es nuestro nuevo editor en Estados Unidos. Earthworm Jim fue su primer juego y estamos muy contentos con su trabajo. Virgin vende Earthworm Jim en Europa y está haciendo una gran labor. Les estamos, pues, muy agradecidos.

Ht: Tras una larga carrera en Europa, en Gran Bretaña, Shiny -tu actual compañía-, te llevó hasta Estados Unidos. ¿Te gusta más trabajar allí?

DP: Sí, este país es maravilloso. Trabajamos en California, muy cerca de la playa, y eso nos ¡ENCANTA!

Ht: Dicen las malas lenguas que has ganado mucho dinero con Earthworm Jim, ¿verdad, mentira o simples rumores?

DP: Todas las ganancias obtenidas con nuestros proyectos revierten a la directiva de Shiny y sirven para comprar nuevos equipos y sostener financieramente a la compañía.

Todos los miembros de mi grupo tienen el mismo sistema de retribuciones, incluido yo mismo. Pagamos los salarios más altos del mundo y sólo contratamos a los mejores profesionales.

Tenemos siete cazadores de talentos que viajan por el globo en busca de los mejores programadores de juegos. Si alguien se siente aludido que se ponga en contacto con esta revista, ¡me gustaría entrevistarme con él!

Te tenemos fichado, Dave.

- *Dave "Diddy" Perry*
- *27 años de edad.*
- *2, 12 metros de altura*
- *Nacido en Irlanda del Norte*
- *Residencia actual: Laguna Beach, California. USA.*
- *Comenzó a programar hace doce años sobre un Sinclair ZX 81 (juegos de ordenador en blanco y negro que disponían de una memoria 1/3000 en proporción a Earthworm Jim).*
- *Segunda juventud: Virgin, donde programó Aladdin y Cool Spot.*
- *Vehículos: un deportivo, un 4x4 y se rumorea que un helicóptero.*
- *Adora los videojuegos, aunque siente un odio enfermizo hacia los que están repletos de secuencias de vídeo y esperas insufribles.*
- *¿El cine? De acción, como Alien.*
- *En música, U2, Clannad y algo de soniquete disco mientras trabaja.*
- *Practica un montón de deportes y se precia de ser capaz de "pilotar" un monociclo.*



Dave Perry presume de tener los mejores programadores del mundo ¡y los mejor pagados!. Ya sabéis, si os creeéis con aptitudes suficientes y queréis poneros en contacto con Shiny, podéis aceptar la invitación de su "jefe" y hacerlo através de Hitech.

Ht: ¿Para cuándo Earthworm Jim 2?

DP: Earthworm Jim 2 aparecerá en múltiples formatos y estará disponible en Navidades.

Ht: ¿Y qué nos dices de la versión Earthworm Jim de Mega CD?

DP: Ese es un caso especial. Se titula Earthworm Jim - Special Edition y está siendo comercializado por Interplay. Contiene todos los elementos que nos habría gustado introducir en las versiones de cartucho pero no pudimos por falta de memoria. Hemos escuchado todas las sugerencias de los jugadores y hemos introducido los cambios que nos han propuesto. Esta es la versión COMPLETA del juego y estamos muy orgullosos de ella.

Ht: Vamos a dar ahora un pequeño salto de los 16 bits a los 32. Una pregunta que mucha gente se está haciendo en este momento. ¿Dave Perry se quedaría con una Sony PlayStation o con una SegaSaturn?

DP: PlayStation me gusta más en este momento. Sin embargo, el Daytona de Saturn podría hacerme cambiar de opinión... Tendremos que esperar acontecimientos.

Ht: Y ya que estamos de comparaciones. ¿MegaDrive o Super Nintendo?

DP: Prefiero la Mega Drive. Sega nos apoya con firmeza y le dio a Earhworm Jim el premio al "Juego del Año" en Navidad. Nuestra relación con Nintendo está en sus comienzos, puesto que Shiny es una nueva compañía.

Ht: ¿Qué consola de nueva generación te comprarías?

DP: ¡Todavía no lo tengo decidido!

Ht: ¿Qué opinas de la Ultra 64?

DP: Ultra 64 aún no está diseñada. Espero que sea muy buena, pero estoy aguardando a jugar a un juego REAL en una máquina ACABADA.

Ht: ¿No crees que tal vez los fabricantes se han precipitado a la hora de anunciar sus nuevas máquinas?

DP: No. Lo han hecho a su debido tiempo. Sin embargo, le van hacer un daño al mercado de 16 bits en las próximas navidades, puesto que los chavales no van a saber qué hacer. Les aconsejaría que se mantuvieran fieles a los 16 bits hasta que surgiera un GANADOR claro en la nueva pugna, y que luego compraran esa máquina con el dinero ahorrado hasta entonces. Van a tener mucho tiempo para decidirse.

Ht: ¿Qué nos dices de la política de precios seguida por estas multinacionales en relación a las nuevas consolas?

DP: Que son MUY caras. Las compañías productoras van a tardar al menos un año en bajar los precios, por lo que muchos chavales tendrán que ahorrar durante bastante tiempo antes de decidirse a comprarlas. Los mejores juegos saldrán en las navidades de 1998. No hay ninguna prisa.

Ht: ¿Puede suponer el PC una amenaza a esos formatos?

DP: No. El PC es demasiado caro para competir con esas consolas.

Ht: Nuevo cambio de tema, y a por el final. ¿Por qué crees que existe tanta diferencia de tiempo entre el lanzamiento de estas máquinas en Japón y en el resto del mundo?

DP: Todas las compañías tienen su base de operaciones de Japón. Aquel mercado es enorme y suele, por lo tanto, marcar la pauta a nivel internacional. Los fabricantes se disputan la supremacía en ese país lanzando sus juegos allí en primer lugar. Luego diseñan su plan de ataque en Estados Unidos y, finalmente, en Europa de acuerdo a los resultados obtenidos en Japón.

Ht: Antes se nos había olvidado preguntártelo. ¿Qué opinas de Jaguar y 3DO?

DP: Ambas consolas necesitan juegos verdaderamente ASOMBROSOS AHORA MISMO si quieren mantenerse a flote.

Ht: ¿Y el Mega 32X?

DP: Shiny no necesita ese formato para hacer diabluras en MegaDrive. No queremos limitarnos a los usuarios de 32X. Nuestros juegos son divertidos y tienen acción. Su conversión a esa consola no aportaría nada nuevo a dichos programas.

Así de directo y así de sincero es David Perry. Con unas ideas tan claras, -y con sus 2,12 m. de altura-, no es de extrañar que hay alcanzado el éxito de una manera tan fulgurante y rotunda.

J.C. García.

Esta es su gente y esto es lo que hacen

Detrás -o alrededor-, de todo gran programador hay siempre un gran equipo. Y aquí tenéis al de Shiny al completo. **Andy Astor**, *programador de Mega Drive (como Dave).* **Nick Jones**, *programador de Super Nintendo.* **Mike Dietz**, *director de animación.* **Edward Schofiel**, *animador.* **Eric Ciccone**, *ayudante de animación.* **Doug TenNapel**, *director creativo (él creó los gráficos de EAJ)* **Nick Bruty**, *director de arte.* **Steve Crow, Mark Lorenzon y Mike Koelsh**, *artistas.* **Tom Tanaka**, *diseñador.*



Sega C vete ca

Nuevas Tendencias

A finales del 94 Sega ha puesto en marcha un servicio de "juegos a la carta" que combina interacción y comodidad de acceso.
Su nombre es Sega Channel, su territorio, el mundo de la televisión y su país de origen, por supuesto, los Estados Unidos.

Canal, por cable, Sega. Partiendo del Canal Pirata y suspirando por una pasión televisiva que quiere ahora unirse a ese nuevo concepto tan traído y llevado últimamente: **la interacción.** Ya sabéis, en la época del multimedia y las autopistas de la información no se puede pedir menos. Así que, ¿porqué no aspirar a todo?
El caso es que los yankees, reputados usuarios del cable por pago televisivo, **disfrutan desde hace un par de meses de una completa programación jugable** sin necesidad de pasar por los almacenes de turno.

¿Qué es y quién puede recibir el Sega Channel? Sega Channel es el primer servicio interactivo para la industria del cable que permite **acceder a videojuegos durante las 24 horas del día,** y ha sido desarrollado entre tres compañías líderes: **Sega of America, TeleCommunications Inc y Time Warner Entertainment Company.** Hasta la fecha, la recepción está limitada a los usuarios que posean en sus casas el sistema de TV por cable y el pago por este servicio se efectúa **mediante una cuota mensual a la que se le añade el tiempo de conexión**: cuanto más juegas, más pagas. Normal.

¿Cómo puede conectarse uno a Sega Channel? Esta idea de Sega lleva desde este verano en fase de pruebas. En principio sólo 12 estados podían conectarse al cable-juego, pero la acogida ha sido tan significativa que en diciembre **se ha puesto en marcha en todo el país.**

La conexión se establece a partir de **un descodificador conectado a la Genesis** -ya sabéis, la Mega Drive americana-, y el funcionamiento es el siguiente. La información es enviada **por un centro servidor vía satélite.** Su señal es adquirida por un adaptador especial con memoria residente que está conectado a la consola. El usuario **elige entre varias posibilidades que le brinda un menú en pantalla** y basta con esperar unos segundos **para que el juego llegue al**



hannel, bleando

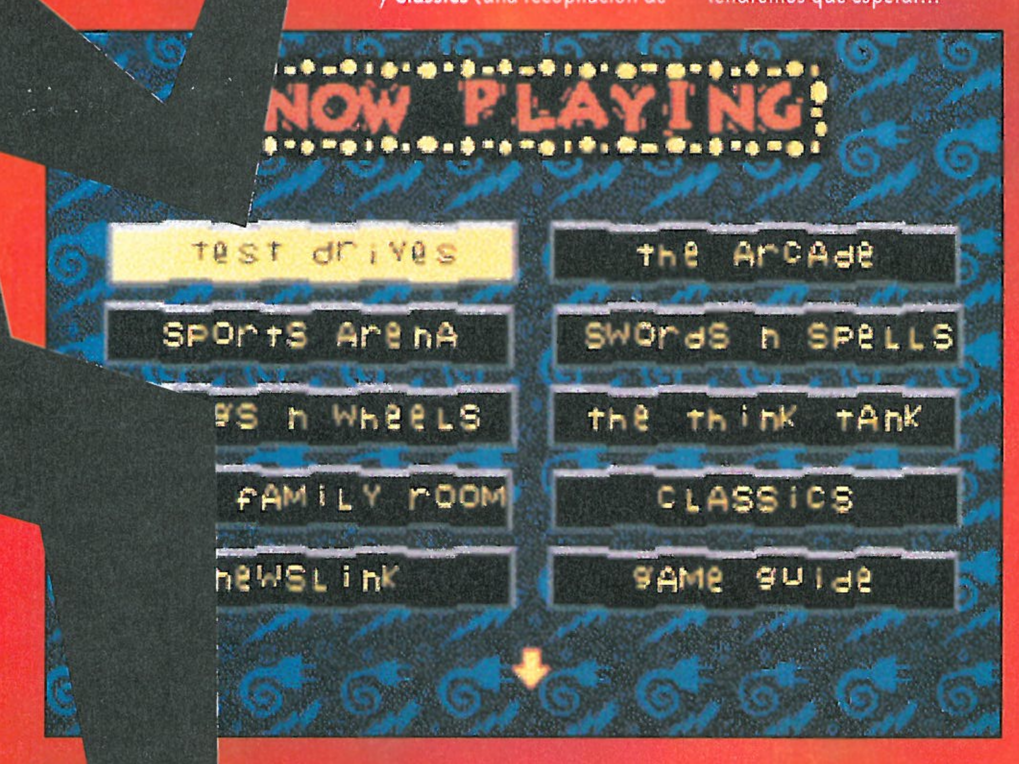
adaptador. Allí permanecerá hasta que se pida otro juego.

¿Qué se puede encontrar en Sega Channel? El menú brinda la posibilidad de **acceder a 50 títulos al mes** con una programación que rota cada 30 días. Los juegos están divididos en diferentes categorías: **Sports Arena** (deportes), **The Arcade, Swords & Spells** (rol) **Wings and Wheels** (coches y aviones), **The Think Tank** (estrategia), **Family Room** (para todos los públicos) y **Classics** (una recopilación de títulos de siempre).

Junto a este abanico de cartuchos habrá también **previews de los juegos, trucos, noticias, concursos y promociones,** además de una serie de juegos exclusivamente diseñados para el Sega Channel, como **Ozone Kid, Mega Man: The Wily Wars** (una compilación de los Megamanes de SNES) y en breve aparecerá una edición especial de **Street Fighter II.**

El precio de una conexión media oscila entre las 1700 y las 2700 pts, y, se calcula que unos once mil usuarios disfrutan ya de este servicio, que espera comenzar a crecer en los próximos meses.

En España -por supuesto-, aún tendremos que esperar...



¿Y aquí quién manda?, ¿y qué piensa la gente sobre Sega Channel?

• **Stanley B. Thomas, vicepresidente de Time Warner Enterprises, es la cabeza visible de Sega Channel.** Antes estaba encargado de la vicepresidencia de HBO (Home Box Office), el canal por cable de Time Warner. De la programación se ocupa **Michael Shorrock, ex-vicepresidente de T&E Soft y ex-directivo en Broderbund Software y Decision Development.**

• Varios artículos en la prensa americana han puesto de manifiesto la repercusión de Sega Channel. **San José Mercury News, Crain´s New York Business y U.S. News dedican noticias al invento, mientras que Business Week ilustra la portada** y bastantes páginas interiores de su número de febrero del 95.

• Sega Channel fue galardonado con **el premio al producto más innovador del 94 por los editores del magazine Popular Science.**

• Sega Channel **incluye un módulo de seguridad que permite a los mayores elegir los juegos de sus hijos de acuerdo a su edad y contenidos del cartucho.** Las clasificaciones de los títulos van desde el apto para todos los públicos hasta para mayores de 13 o 17 años.

Nuevas Tendencias

virtual guitar

¡Mamá, quiero ser artista!

La informática abre ante nosotros un mundo de posibilidades inagotables. La última y una de las más sorprendentes es la que nos ofrece este invento que responde al "musical" nombre de Interactive Virtual Guitar Computer Game (y no es broma). Se trata de una guitarra "que toca sola" y con un simple movimiento de nuestra mano reproducirá automáticamente los acordes de nuestras canciones favoritas.

La ciencia virtual ha hecho ya posible que **cualquier persona pueda hacer realidad su sueño de convertirse en un genial guitarrista sin poseer ni un solo ápice de talento musical.** Un PC compatible, el programa Virtual Guitar, y un mínimo sentido del ritmo pueden transformar a un simple mortal -tú mismo-, en el Mark Knopfler del año 2000.

Porque... **¿Quién no ha utilizado en alguna ocasión una raqueta de tenis o incluso el palo de una escoba a modo de guitarra con el fin de experimentar las sensaciones de un músico de rock?** Pues a partir de ahora, todo eso se acabó o, mejor dicho, evolucionó, porque esta Virtual Guitar consiste en **hacer más o menos lo mismo, pero sonando.** Y bien, además. I

Aquí donde lo veis, este muchachote está tocando nada más y nada menos que This is not for me, de Pearl Jam. Y sin despeinarse. ¡Pero lo realmente bueno es que es la primera vez que coge una guitarra en su vida!

La compañía norteamericana **Ahead Inc.**, ha sido la creadora de este sorprendente invento, para cuyo uso y disfrute completo hay que tener a mano los siguientes elementos: **un PC 486 a 25 MHz o más con 4 MB de RAM, que incluya un soporte CD-ROM a doble velocidad, y con el programa MS-DOS 5.0+, MS Windows 3.1+.**

Después, basta con adquirir el programa correspondiente llamado **JamPak** que está compuesto por la cibernética Virtual Guitar y el software correspondiente, y, por último, **desarrollar el suficiente sentido del ritmo como para sacarle el mayor partido posible al tema.**

Y la cosa funciona así. En primer lugar, **se coloca el CD musical** -existe un amplio catálogo con diferentes canciones-, en el soporte del PC y, una vez empieze a sonar cualquiera de los temas, **en la pantalla del ordenador aparecerán unas imágenes que nos irán indicando el momento exacto en el que tenemos que "rascar" las cuerdas de la guitarra.** Ésta, automáticamente hará sonar la nota adecuada. Es decir, no tendremos que preocuparnos de nada más que de llevar el ritmo y de poner la mayor cara de concentración que podamos -esto último es imprescindible-.

Para que todos los usuarios, habilidad personal aparte, puedan tener su oportunidad, el JamPak **permite que se puedan tocar únicamente los sonidos acústicos básicos para los principiantes, las guitarras rítmicas para los más valientes, o incluso los solos de guitarra para los expertos.**

Claro que, aparte de las indicaciones del programa, siempre se pueden introducir



Esta es la pantalla que aparece mientras tocamos la Virtual Guitar. El sistema consiste en fijarse en la barra roja vertical que se mueve sobre los picos verdes. Cada vez que pase sobre uno de ellos, ¡rasca! y aquello sonará a música celestial

diferentes variaciones, si es que de verdad os sentís inspirados.

Después de cada canción, diversos personajes que aparecen en pantalla **expresarán su opinión sobre la actuación,** cual si fueran críticos musicales de primera fila.

De momento hay tres títulos disponibles con diferentes artistas **(Aerosmith, Soul Asylum, Biohazard, The Cult...),** en los que, además de las cuestiones propias del aspecto "tocable", se ofrecen todo tipo de imágenes en perfecto **Full Motion Video,** que incluyen diferentes montajes gráficos o imágenes de actuaciones de los grupos.

El precio de Virtual Guitar, ronda los 100 $ (unas 14.000 pts), y lleva ya algún tiempo en el mercado USA.

Lo de que venga a España... ¡eso ya es otro cantar!

¿Hacia una orquesta virtual?

¡El colmo! ¡Un invento que permite interpretar música con el único requisito de saber diferenciar entre la cuerda de una guitarra y el cordón de un zapato! ¡Increíble! Pero es que parece que ésto es sólo el principio. Los chicos de Ahead, no contentos con crear clónicos de Slash en serie, prentenden lanzar al mercado otros instrumentos como teclados o baterías virtuales: ¡Atentos, amigos, se acerca la invasión de grupos como Los Gemelos de Jean Michelle Jarre o Phil Collins´s Fotocopias!

Tal vez todo esto nos lleve hacia una nueva cultura musical en la que la parte artística quede limitada exclusivamente a los compositores y donde la interpretación corra a cargo de unos muchachos y muchachas de muy buen ver, -cuerpos Danone-, que sepan llegar al público, pero cuya formación musical se limite a escuchar diariamente Los 40 Principales. Quizás estamos ante el comienzo de una nueva era en la que sentirse un verdadero artista estará al alcance de todos, por muy zotes que seamos.

Todo esto estaría muy bien, puede ser, pero seguramente muchos preferiríamos que las cosas siguieran como están y que la música continúe en manos de quienes realmente tienen el talento para componerla y la habilidad suficiente como para interpretarla.

Sólo par

El futuro del entretenimiento pasa inevitablemente por la Realidad Virtual. Las pantallas de LCD unipersonales representan en la actualidad el primer paso hacia ese nuevo mundo.

Gafas y cascos, así los conocemos vulgarmente. De momento, es la única manera que han encontrado los desarrolladores para dar el siguiente paso **hacia una interacción mucho más intensa, casi real, en el interior de un videojuego.** Sin embargo, no hay que exagerar: todavía **es demasiado pronto para hablar de verdadera Realidad Virtual.**

Como se ha visto en algunas películas (Mundo Futuro, Tron), **la Realidad Virtual trata de llegar hasta una interacción además de visual, táctil.** El jugador debe sentir el golpe de un luchador o esforzarse por salvar un obstáculo, por poner sólo dos ejemplos. Y todavía estamos a bastantes años de llegar a tales cotas.

La única forma actual de simular un efecto "parecido", es introducir al individuo en el juego de la manera más intensa posible, **inhibiéndole de todo lo que ocurra a su alrededor.**

Y esto es exactamente lo que hacen los cascos o gafas actuales: centran toda la atención de dos de los sentidos más utilizados por el ser humano, **la vista y el oido,** en lo que esta ocurriendo en el interior de la máquina. Evidentemente, no se consigue llegar a los niveles que comentábamos antes, pero sí se encuentran un poquito más cerca que las consolas convencionales.



Nintendo presentó en el pasado C.E.S. de Las Vegas el que representa su primer paso hacia la Realidad Virtual: Virtual Boy. Se trata todavía de un paso muy pequeño, pero demuestra el interés de la gigante nipona por este campo.

Hoy por hoy existen **varias posibilidades de poder disfrutar de estos sistemas,** tanto a nivel de salas especializadas como en formatos domésticos.

La compañía inglesa **Virtuality tiene instaladas en varias salas recreativas** del pais, diversas máquinas compuestas por una plataforma, el visor y un mando de control.

El juego que contienen es un clásico llamado **Zone Hunter**, y los efectos de profundidad y tridimensionalidad, así como la capacidad de sumergir al jugador en el programa están bien conseguidos, pero de Realidad Virtual hay poco.

En los sistemas dómesticos, el **PC** cuenta con numerosos períféricos que simulan este efecto, y en consolas, **Nintendo está a punto de lanzar un aparato llamado Virtual Boy,** de similares resultados, aunque con la utilización de imágenes en rojo con un fondo negro.

Este campo del videojuego, como véis, se encuentra todavía en un estado bastante primitivo, pero viendo la rápida evolución de la industria, **no es descabellado pensar en logros mucho más importantes para un futuro no muy lejano.**

a

Virtual Boy: Nintendo crea su propia dimensión



El PC se lleva la palma

Virtual i.O

En cuanto a sistemas domésticos se refiere, los ordenadores personales contienen actualmente el mayor número de períferícos de ese tipo. Varias compañías ya se han encargado de ofrecer a los usuarios de PC, la posibilidad de disfrutar de sus juegos de manera más intensa, que através de una pantalla convencional.
Estos son unos cuantos ejemplos de ello:

Cybermaxx

VFX 1

Nuevos "visores" para el 95

Lo que parece claro es que estos aparatos tienen el suficiente tirón como para que diversas compañías, -algunas de reconocido prestigio-, se apunten a la moda de las llamadas "gafas virtuales".
*Uno de los proyectos que más está llamando la atención es el acuerdo al que han llegado la compañía **Virtuality** con **Atari**: el objetivo es lanzar uno de estos visores que Virtuality tiene instalados en los salones de juego, en versión doméstica para la **Jaguar.***
Según ambas compañías, esto podría permitir a los poseedores de esta consola disfrutar desde un punto de vista distinto de todo el software que contiene esta consola. Su lanzamiento está previsto para finales del 95, a un precio inferior a 200 $.
*Por otro lado, el equipo de desarrollo de Sega, **AM 2**, tiene previsto lanzar en breve un sistema de similares características a la máquina de Virtuality, también a nivel de **salas recreativas.***
Este nuevo producto pretende ser algo más innovador que su predecesor, ampliando las posibilidades de su uso de manera que pueda alcanzar el nivel de popularidad de sus últimos lanzamientos. Este sistema podría estar en los salones durante este mismo año.

tus ojos

¡Chicas, a jugar!

Una nueva raza de actores y actrices ha descubierto el mundo del videojuego. Gracias a las secuencias de vídeo para intro y juego que descubrió el Mega CD, un buen número de rechazados de Hollywood (últimamente también famosillos) están apostando por un nuevo soporte de increíble potencial. Luego llegó el FMV de CDi o 3DO, y entonces la cosa daba más calidad por el mismo precio. Y ahí es donde se dejaron ver mejor. Estas son algunas de las chicas más llamativas de esta generación separatista de actrices informáticas. El mes que viene iremos a por los chicos.



*1- **Brigett Butler** es la protagonista -buena- de **Corpse Killer**, lo último para Mega CD que Acclaim y Digital Pictures. Sobran los comentarios.*



*2- Inconfundible el look Uma Thurman que luce **Deborah Harry** en **Double Switch**. Su papel irá de chica buena, aunque tiena una cara de pérfida...*



*3- Un atractivo "toon" que sólo se deja ver al final de **Dragon´s Lair**, por supuesto en **Mega CD**. Tiene un aire a la Jessica de Roger Rabbit, ¿verdad?*



*4- Digna de la peli de Fellini, Amarcord, esta camarera muestra todos sus encantos en el peligroso **Ground Zero Texas**. Las innovaciones del **Mega CD**.*



*5- ¿Que cómo se llama la moza que da ritmo al bar de **Mad Dog McCree**? Ni idea, pero el que lo sepa que por favor nos lo envíe a portes debidos.*



*6- Esta pobre siempre acaba igual: devorada por los vampiros espaciales. ¡Así es la historia de **Night Trap**! Y ahí está el reto: ¡salvarla!*



*7- Si te molan las mozas de buen ver, no deberías dejar pasar el **Mega CD** de **Double Switch**. La colección de "nenas" que aparece bien merece un vistazo.*



*8- Un ejemplo de belleza sobria para una de las jefas de la estación terráquea **Shockwave**. La calidad de la imagen se la debéis al **3DO**.*



*9- Esta imagen no pertenece a ningún juego. Está tomada de la película **Sliver** para **CDi**. ¡Sorry, no hemos podido resistir la tentación de sacar a Sharon!*



*10- ¿Top Gun o piloto? Que quiere pero no puede, vamos. ¡Y eso que se lo han puesto fácil! Pero volar en este **Tomcat Alley** no está al alcance de cualquiera...*

LOCO MUNDO

HI

- **Jean Claude Van Damme**, que últimamente está en todas partes y además protagoniza Timecop y la esperadísima Street Fighter.
- **Dave Perry**, que no duda en proponer soluciones de futuro y además tiene en marcha la segunda parte de Earthworm Jim.
- **Kenji Sasaki**, miembro de AM3, diseñador y productor de una maravilla llamada Sega Rally.
- **Amalio Gómez**, el súper director de Hobby Consolas y TodoSega se apunta al carro de las nuevas tecnologías asumiendo la dirección de Hitech.

LOW

- **Sam Tramiel**, presidente de Atari, que ha decidido que la clientela española se quede sin Jaguar oficial, al menos de momento. ¿Para cuándo, Mr.Tramiel?
- **SEGA España**, por creerse el centro del Universo. A ver si dejamos de mirarnos tanto al ombligo...
- **Las revistas oportunistas**, por el descaro con que se aprovechan de las circunstancias. Amigos, las situaciones se crean, ni se pillan ni se matan. Y el que quiera darse por aludido...¡es su problema!
- **Virgin**, la primera compañía europeas de videojuegos, aún no se ha pronunciado sobre las nuevas tecnologías. ¡Hay que decidirse, hombre!

Zona Caliente

¿Que a dónde vamos a llegar? Pues verán ustedes, Accolade cierra en Europa y deja sus "grandes" productos en manos de Time Warner (cuyos logros aún están por ver); Domark cede su distribución a los acaparadores de Acclaim; Konami decide recortar sus lanzamientos para 16 bits (sólo 3 este año) para centrarse en PlayStation y SegaSaturn; Nintendo denuncia a Samsung por piratería en una presunta producción paralela de Donkey Kong Country ; y Sega desmantela el departamento que se ocupaba de conceder licencias para alquiler de juegos en el Reino Unido. Sobran las exclamaciones, basta un simple ¡cómo está el patio!

Fdo.: El Crítico.



La otra foto

Y el juego tomó cuerpo

Cammy (Kylie Minogue) y Chun Li (Ming Na Wen) toman por fin cuerpo en Street Fighter, the Movie. ¡Y vaya cuerpo, señores! Sometidos como estábamos a la dictadura del sprite del videojuego, no veais lo que reconfortante que resulta contemplar por fin carnes y huesos de semejante humanidad. Pronto, en los mejores cines.

HOBBY

Hitech